LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation.2 e PSone.

SUPER CONSOLE

Anteprime
Final Fantasy XI Online
Deus Ex: The Conspiracy

Recensioni
Virtua Fighter 4
Final Fantasy X (USA)
Herdy Gerdy
ICO (PAL)
Smash Court Pro Tournament
Pro Evolution Soccer (PSone)
Jade Cocoon 2
NBA 2K2 ■ Dark Summit
Space Channel 5

Interviste
Ken Kutaragi
Fumito Ueda (ICO team)
Shigeru Miyamoto ■ Satoru Iwata

Speciale
Rumori di Fondo
Audio & Videogioco: una Storia
Seconda parte [1992-2002]

LA RECENSIONE PIU' ATTESA

METAL GEAR SOLID 2

MARZO 2002
90
Gruppo Editoriale FUTURA
ISSN 1126-3652
4,00 € uro

RAYMAN® RUSH

3... 2... 1... GO!

Un'avvincente sfida multiplayer sulla tua PlayStation™: velocità estrema e azione prendono vita nel mondo di Rayman.

- 12 percorsi da padroneggiare: barriere di fuoco, raggi laser, ponti levatoi e scorciatoie segrete per lasciarti i nemici alle spalle!
- 7 spietati candidati: qual è il tuo preferito?
- Personaggi nascosti e nuove skin da sbloccare progredendo in 5 diverse modalità di gioco!
- Nessuna pietà verso i tuoi avversari: bloccali con il proiettile congelante!

© 2002 Ubi Soft. All rights reserved.

Il primo Rayman in multiplayer su Playstation™!

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02 - 83.312.1
Hot line 02 - 83.312.220
E-mail: ubisoft@ubisoft.it

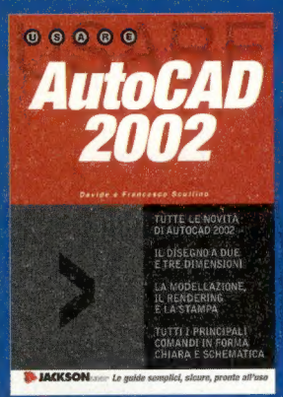
www.ubisoft.it

PlayStation

www.raymanworld.com

USARE

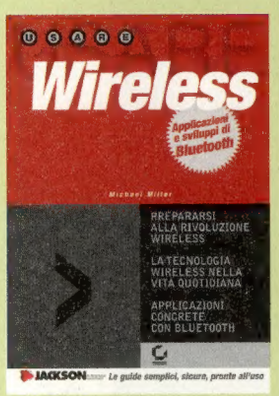
la collana di guide introduttive Jackson Libri rinnovata nella grafica e nei contenuti



AUTOCAD 2002

Davide Scullino
Francesco Scullino
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2671

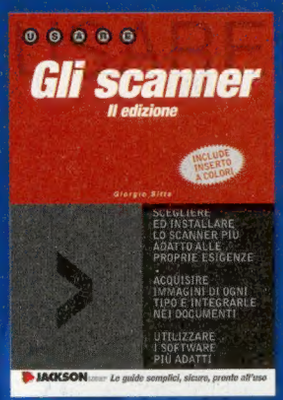
Questo libro descrive in modo semplice, ma esaustivo le principali funzioni di AutoCAD 2002, il programma di riferimento nel campo del disegno tecnico e della progettazione assistita dal calcolatore. Un testo indispensabile che permette al principiante di impadronirsi delle tecniche del disegno CAD e all'utente esperto di conoscere le enormi potenzialità di AutoCAD 2002.



Wireless Applicazioni e sviluppi di Bluetooth

Michael Miller
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2698

Bluetooth è una soluzione wireless low-power che permette di connettere tra loro computer e dispositivi elettronici attraverso onde radio a basso raggio, comprese nella banda ISM. Usare Wireless Bluetooth è una guida completa che illustra le attuali applicazioni pratiche e le possibili linee di sviluppo della tecnologia Bluetooth: dal controllo dei PC mediante PDA alla distribuzione digitale di immagini, dalle reti wireless ai sistemi di Bluetooth di intrattenimento casalingo.



Usare gli scanner II edizione

Giorgio Sitta
€ 20,00 (L. 38.725)
Contiene inserto a colori
Codice: 2707

In questo libro vengono presentati, capitolo per capitolo, tutti i temi relativi alla scelta, all'installazione e all'utilizzo degli scanner. Il neofita verrà guidato passo a passo in tutte le fasi necessarie per imparare a sfruttare al meglio tali periferiche, mentre l'utente avanzato e il professionista potranno rintracciare molte informazioni utili ed interessanti per migliorare l'utilizzo di un fedele compagno di lavoro. Un testo rivolto a tutti gli appassionati e professionisti, desiderosi di sfruttare tutte le potenzialità di una delle periferiche hardware più utili e paradossalmente, meno documentate nella bibliografia informatica.

Tecniche di montaggio video digitale

Alessandro Giaminardi
Raccuglia
€ 20,00 (L. 38.725)
Contiene CD-ROM
Codice: 2584

Montaggio video digitale è la soluzione indispensabile per chiunque desidera avvicinarsi alle tecniche di montaggio dei video digitali. Nel testo sono fornite le regole, i suggerimenti e i trucchi indispensabili per raggiungere risultati di regia e montaggio di livello professionale.

3ds max 4

Max Acquafresca
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2702

3ds max 4 è la nuova versione del più diffuso software di modellazione e animazione tridimensionale attualmente in commercio.
Questo libro illustra le principali caratteristiche del programma, fornendo al lettore trucchi e scorciatoie per creare rendering e animazioni di livello professionale. 3ds max 4 è lo strumento ideale per scoprire i segreti della progettazione tridimensionale: dalla gestione delle viste all'utilizzo delle primitive, dal rendering alla creazione di scene animate.

Il primo libro di Visual Basic.net

Pierpaolo Raguso
€ 20,00 (L. 38.725)
Cod. 2587

UpGrade PC

Paolo Canali
€ 20,00 (L. 38.725)
Cod. 2585

Guida rapida al PC

Mauro Ferrigno,
Filippo Squicciarini
€ 20,14 (L. 39.000)
Cod. 2601

Photoshop 6

Giovanni Trambusti
€ 18,08 (L. 35.000)
Cod. 2618

Trucchi e segreti per Game Boy

Simone Crosignani
€ 9,81 (L. 19.000)
Cod. 2630

JACKSON LIBRI®

CERCATELI NELLE MIGLIORI LIBRERIE E PUNTI VENDITA SPECIALIZZATI

www.jacksonlibri.it

in questo numero 90

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabio Ravetto, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
ROTO 2000 - Casarile (MI)
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Final Fantasy XI 012

Deus Ex: the Conspiracy 018

Onimusha 2 020

Xenosaga Episode 1 021

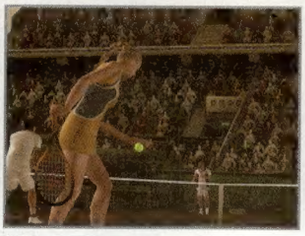
Malice 022

Metal Gear Solid 2 036

ICO (PAL) 042

Final Fantasy X (USA) 050

Virtua Fighter 4 046



Smash Court Pro Tourn. 066

ANTEPRIME

023 Aggressive Inline
018 Deus Ex: the Conspiracy
012 Final Fantasy XI Online
022 Malice
022 Mister Mosquito
020 Onimusha 2
023 Star Wars: Jedi Starfighter
021 Xenosaga Episode I

RECENSIONI

061 Dark Summit
056 Dragon Rage
062 ESPN Winter X-Games Snowb. 2002
053 Final Fantasy VI (PSone)
050 Final Fantasy X (USA)
060 GoDai: Elemental Force
044 Herdy Gerdy
042 ICO (PAL)
054 Jade Cocoon 2
064 Jonny Moseley Mad Trix
036 Metal Gear Solid 2
068 NBA 2K2
057 Polaroid Pete
070 Pro Evolution Soccer (PSone)
065 Salt Lake 2002
066 Smash Court Pro Tournament
058 Space Channel 5
046 Virtua Fighter 4

RUBRICHE

006 PlayWorld
028 Speciale *Rumori di Fondo*
072 PlayGround
076 PlayFAQ
077 R&B Cafe
078 Oddities
080 PlayVideo
081 Developers' Diary
082 Game Development
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Q&A

Ken Kutaragi 024

Speciale *Rumori di Fondo* 028

EDITORIALE

"Ho mangiato quasi tutti i giorni, ho dormito quasi tutte le notti, secondo me ho lavorato troppo, non ho avuto abbastanza soddisfazioni né gioie. La guerra mi ha lasciato indifferente e lo stesso vale per i cretini che la facevano. Amo le Arti e in particolare il cinema, ritengo che il lavoro sia una necessità come l'evacuazione degli escrementi e che chiunque ami il suo lavoro non sappia vivere. Tre film al giorno, tre libri alla settimana, dei dischi di grande musica basteranno a fare la mia felicità fino alla mia morte, che un giorno dovrà pure arrivare e che egoisticamente io temo. I miei genitori sono per me soltanto degli esseri umani, è solo il caso che fa di loro mio padre e mia madre, è per questo che per me non sono che degli estranei. Ecco tutta la mia avventura. Non è né allegra né triste, è la vita. Non fisso a lungo il cielo perché quando i miei occhi ritornano al suolo il mondo mi sembra orribile".

François Truffaut

Ma cosa bisogna scrivere su una rivista di videogiochi?
Sì, lo so: avete letto Truffaut in apertura di editoriale e vi siete chiesti perché. È normale. Una citazione del genere, d'altra parte, non rientra tra le "cose" che bisogna scrivere su una rivista di videogiochi... O no?

C'è stato un tempo nel quale tutto era più semplice. In una rivista di videogiochi si stampavano una manciata di recensioni, uno spazio con i trucchi, uno per la posta, e tutto andava a posto. Il lettore era contento. E d'altra parte era questa la normalità. Aggiungere sane dosi di umorismo poi non faceva altro che trascinarti nella leggenda. Nell'Olimpo delle riviste che "quelle sì che erano riviste", anche se a rileggerle oggi potremmo cambiare idea. Ma le cose semplici hanno tutte un elemento in comune: finiscono troppo presto. E così, qualche anno dopo, avvenne l'inevitabile: qualche incosciente cominciò a supporre che il videogioco potesse avere un senso. E che forse, sempre in via ipotetica, potesse essere qualcosa di più di un semplice capro espiatorio per il calo diottrico. Fu quel giorno che iniziò tutto il Male. Oggi pseudocritici e pseudointellettuali invadono le nostre riviste di videogiochi con assurdi articoli di approfondimento, recensioni di CD, DVD e libri, incomprensibili speculazioni sulla filosofia del videogioco o altre follie del genere. Ma tutto questo, noi lo sappiamo, non rientra tra le "cose" che bisogna scrivere su una rivista di videogiochi... O no?

Qualche tempo fa un tale di nome Henry Jenkins, esperto di popular culture e direttore del dipartimento di Comparative Media Studies del MIT di Boston, ha affermato: "*le riviste di videogames non si sono evolute fino al punto da diventare un forum, un autentico spazio di discussione [ma sono rimaste essenzialmente] guide all'acquisto [e non] guide alla riflessione, e questo spiega in parte la ghettizzazione culturale che i videogiochi tuttora subiscono dagli esponenti della cultura cosiddetta alta*". Io ancora oggi mi chiedo, tra una critica e l'altra ai voti sparati dalla mia rivista preferita, cosa volesse dire Henry Jenkins. Ma questa è un'altra storia. E noi, per poco, non rischiavamo di dimenticare Truffaut...

Negli anni '50, un giovane regista di nome François, ci parlava di cinema e di sogni dalle pagine di una prestigiosa rivista specializzata dal titolo "Cahiers du Cinema". Erano una Bibbia, i piccoli "Cahiers". Una Bibbia del cinema per chi, in quel periodo, avesse voluto discutere, incontrarsi, teorizzare e contribuire alla cultura di quel medium in evoluzione. Oggi, 50 anni dopo, François Truffaut parla della vita in apertura di un editoriale, e noi ci chiediamo se qui le sue parole abbiano veramente un senso. Magari sì. Magari perché è pensando a lui che mi viene da chiedermi: ma il videogioco ha i suoi Cahiers du Cinema? E soprattutto: ma esiste qualcuno che vorrebbe veramente leggere una rivista del genere? E così, come per legge naturale, torniamo maledettamente al punto di partenza, e continuiamo a chiederci: ma cosa bisogna scrivere su una rivista di videogiochi? Delle volte fisso a lungo il cielo, in cerca della rivista ideale, e quando i miei occhi ritornano al suolo ho paura che il mondo dell'editoria specializzata possa sembrarmi orribile. Forse manca il coraggio di fare un passo in avanti. Forse è così. E forse aveva anche ragione Truffaut, ed è vero che chiunque ami il suo lavoro non sa veramente vivere. Sì, probabilmente è così. E tutto questo non è né triste, né allegro. È semplicemente la vita...

ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

PlayStation **Meeting** 2002

Il ventre del cavallo di Troia con l'effige "PS2" si è spalancato. Annunci a palla dall'ultimo *PlayStation Meeting 2002* disegnano il profilo di una Sony Computer Entertainment pronta a prendere possesso dei salotti giapponesi per mezzo di fibre ottiche e linee ADSL. L'avvio del servizio di connessione a banda larga è stato confermato per la fine di aprile, e ha anche un nome. Si chiamerà "PlayStationBB" e permetterà di accedere ad una moltitudine di servizi attraverso gli ISP con cui SCEI ha siglato accordi praticamente fino al giorno stesso in cui si è tenuto l'evento, presenziato dalla versione nippo di Pater Falk, Ken Kutaragi.

Come già annunciato precedentemente in occasione degli accordi stretti con gli operatori del settore, l'utente finale riceverà l'unità broadband (HDD da 40GB comprensivo di adattatore Ethernet) direttamente dall'ISP con cui ha stipulato l'abbonamento.

L'interfaccia grafica minimalista del Broadband Navigator manifesta la volontà di SCE di rendere l'accesso ai "canali" digitali semplice ed intuitivo.

Contestualmente riceverà il software necessario per godere dei servizi broadband, battezzato "Broadband Navigator". Attraverso quest'ultimo gli utenti non saranno solo in grado di giocare, ascoltare musica e guardare film in maniera "unificata", un po' come cambiando i canali di un televisore, ma potranno altresì navigare sulle normali pagine web in HTML/XML o interfacciare il sistema ad un telefono cellulare per scambi di rubriche ed altre informazioni.

Il Broadband Navigator offrirà le seguenti funzioni di base:

1. **PlayStation 2 Emulator / PlayStation 2 Player**

Permette di giocare a titoli PS1 e PS2 scaricati dalla rete sull'HDD.

2. **Mailing/Instant Messaging**

Permette di inviare e ricevere messaggi ed email.

3. PlayStation Jukebox

Permette di ascoltare musica scaricata dalla rete sull'HDD

4. Real Player

La tecnologia fornita da RealNetworks permette di ricevere video in streaming dalla rete.

Facendo leva sulle possibilità di connessione offerte da PlayStation2, Sony ha inoltre manifestato l'intenzione di usare il software per funzioni di videoregistrazione su HDD.

Il prezzo d'accesso al servizio PlayStationBB varierà da provider a provider e fino ad oggi solo NTT Broadband Interactive, un content provider affiliato alla principale compagnia telefonica giapponese, ha annunciato l'entità dei suoi dazi. Gli utenti che vorranno accedere ai servizi Sony attraverso NTTBB dovranno sborsare un canone mensile di 1.500 yen (13€ circa). Il che esula dall'acquisto dell'HDD. Per procurarsi ques'utlimo avranno due possibilità: comprarlo in un'unica soluzione a 18.000 yen (155€) o in 18 rate merisili da 1.160 yen (10€). A prescindere del provider prescelto, i contenuti offerti saranno identici per tutti perché gestiti direttamente da SCEI e governati dal sistema di autenticazione proprietario Sony DNAS (Dynamic Network Authentication System). Nulla impedirà comunque che eventuali accordi stipulati fra un content provider ed uno specifico ISP concedano la fruibilità dei contenuti del primo solo agli utenti abbonati al secondo.

L'evento organizzato da Sony ha fornito inoltre un chiaro indizio sul livello di supporto da parte delle softco nipponiche goduto da Sony. Capcom, Namco, Sega, Tecmo, From Software, Konami, Atlus, Hudson, ovviamente Square e la stessa Sony hanno annunciato un totale cumulativo di oltre 25 titoli in sviluppo basati sull'online. Fra i tanti meritano sottolineatura progetti come il capcomiano **Resident Evil Online** (quelli già annunciati restano su GameCube), **Gran Turismo Online** di Polyphony, **Armored Core Sigma** di From Software, un gioco di guida online di Sega (**Sega Rally**? Magari. Che fine ha fatto l'annunciato **F355 Challenge**?), un simulatore di volo online di Namco (sarà **Mr. Driller**), un gioco sportivo di Konami (fa che sia **Winning**), un altro MMORPG di Atlus dopo il promettente **Final Fantasy XI Online** di Square (anteprima qualche pagina più avanti) ed il misterioso "Multiplayer Action Game" di Tecmo. Insomma, per essere una console teoricamente non predisposta alla rete "out of the box", la line up di giochi con funzioni online di cui gode, per quanto non esclusiva, lascia sorpresi.

Ulteriori sorprese e conferme sono infine giunte dall'annuncio di alcuni dei giochi "offline" che arriveranno sugli scaffali dei negozi giapponesi entro l'anno. Tralasciando l'**Harry Potter** di Electronic Arts (peraltro riferito alla versione PSone, ancora da commercializzare nel Paese del Sol Levante) segnaliamo **Time Crisis 3** ed il precoce **MotoGP3**.

Chiudiamo questo breve ma intenso resoconto del *PlayStation Meeting 2002* riportando infirie gli ineluttabili dati relativi alla diffusione della famiglia PlayStation nel mondo, rilasciati da Sony durante l'evento. Al mese di gennaio, la società nipponica avrebbe distribuito un totale congiunto di PS2 e PSone che ammonterebbe a 115 milioni di unità, di cui 26.33 milioni di PS2 e ben 89.48 milioni di PSone, in 117 Paesi.

Il **70%** dell'utenza BB

Contestualmente all'annuncio sull'avvio dei servizi broadband, SCEI ha stretto ulteriori accordi con altri ISP nipponici, nella fattispecie Nifty di Fujitsu Ltd, il più grande internet provider del Giappone, Biglobe di NEC Corp., il più grande internet provider del Giappone dopo Nifty, e due nuovi provider gestiti da NTT. Grazie a queste nuove alleanze, ha dichiarato Ken Kutaragi, Sony attualmente coprirebbe il 70% dell'utenza broadband giapponese. *"PlayStation 2 ha le potenzialità di diventare la più diffusa piattaforma broadband del mondo"* ha dichiarato Kutaragi-san. Ma questa suo ottimismo apparentemente fuori luogo non nasce dall'ignoranza dei tempi fisiologici di accettazione del nuovo modus operandi. Al contrario. *"L'ideale sarebbe che ogni utente PlayStation2 utilizzi la rete"* prosegue il papà di PlayStation. *"Ciononostante siamo consci del fatto che la diffusione dei servizi online richieda del tempo. Per esempio, ci sono voluti sei mesi prima che gli abbonati ad i servizi i-mode arrivassero ad un milione. Prevediamo quindi una lenta accoglienza del network all'inizio, ma aumenterà gradualmente."* Per la cronaca, in un anno, fra il 2001 ed il 2002, il numero di utenti ADSL giapponesi è passato da 16.194 a quasi 1 milione ed 800 mila.

I titoli annunciati

(In corsivo i giochi ancora senza nome)

GIOCHI ONLINE

Gran Turismo Online	(Sony)
Minna no Golf Online	(Sony)
Vib Ribbon Online	(Sony)
Arc the Lad Online	(Sony)
Hundred Swords	(Sega)
Guru Guru Onsen	(Sega)
Simulatore	(Sega)
Racing Game	(Sega)
Bio Hazard Online	(Capcom)
Auto Modellista	(Capcom)
Final Fantasy XI	(Square)
Namco Sports Online	(Namco)
Clockwork Online	(Namco)
Simulatore di volo 3D	(Namco)
Action Adventure	(Namco)
Project Venus	(Namco)
Music Game	(Konami)
Gioco Sportivo	(Konami)
Bomberman Online	(Hudson)
Armored Core Sigma	(From Software)
Nobunaga's Ambition	(Koei)
The Dungeon of Druaga	(Arika)
Tokyo Highway Battle	(Genki)
Gioco da tavolo	(Takara)
Multiplayer Action Game	(Tecmo)
MMORPG	(Atlus)

GIOCHI OFFLINE

XI Explosion	(Sony)
Ape Escape 2	(Sony)
Fantavision For Couples	(Sony)
Clock Tower 3	(Capcom)
Pride	(Capcom)
Ninja Assault	(Namco)
Power Smash 2	(Namco)
Moto GP3	(Namco)
Ninja Assault	(Namco)
Time Crisis 3	(Namco)
Tales of Destiny 4	(Namco)
Axis	(Namco)
Racing Game 3D	(Namco)
Winning Eleven 6	(Konami)
Genso Suikoden 3	(Konami)
Star Ocean 3	(Enix)
Bomberman Land 3	(Hudson)
Harry Potter	(Electronic Arts)
Lord of the Rings [Psone]	(Electronic Arts)

Bundle PSone+LCD

Malgrado l'avvento di PlayStation2 e di ben tre nuovi sistemi di intrattenimento elettronico, di cui uno portatile, le vendite del vetusto 32bit Sony non accennano a capitolare negli States restando su livelli di accettabile remunerativitá per Sony Computer Entertainment. Da ottobre a novembre sono state vendute più di 1.3 milioni di PSone e 70.000 LCD (lanciato sul mercato americano ad ottobre) dimostrando una viabilità commerciale ancora robusta dello scatolotto grigio. Al fine di stimolare ulteriormente le vendite della console e del suo ottimo schermo a cristalli liquidi, SCEA ha dato il via libera alla distribuzione del bundle inclusivo di entrambi all'invitante prezzo di 199 dollari (228€), lo stesso prezzo di un GameCube o di un Linux Kit Release 1.0, per un risparmio di 30 dollari rispetto all'acquisto separato di PSone ($99) e LCD ($129). Assieme al bundle è stato anche distribuito il Car Adapter, lo spinotto da collegare all'accendisigari della macchina per alimentare la console durante lunghi viaggi on the road. Dotato di un cavo lungo 3 metri per consentire giocate anche dal sedile posteriore una limousine, il Car Adaper viene venduto alla non indifferente cifra di 39.99 dollari (45€). Inizialmente prevista per dicembre al prezzo stratosferico di

389.000 lire, la commercializzazione dello schermo LCD in Europa è stata congelata per cause ignote. Speriamo che la diffusione del bundle in America indichi un'imminente release della periferica anche da noi, magari ad un prezzo consigliato meno offensivo di quello proposto inizialmente.

Hard Discount

L'Europa si appresta ad accogliere uno dei bundle più interessanti di questi ultimi anni: il 22 marzo verrà infatti commercializzata in tutti i territori PAL la poderosa combo PlayStation2+**Metal Gear Solid 2**. Il kit costerà 339€ (circa 20€ di risparmio sull'acquisto disgiunto di hardware e capolavoro kojimiano) e sarà disponibile in 350.000 esemplari. Dal primo marzo, intanto, sono già in distribuzione le nuove confezioni di PlayStaion2 inclusive del telecomando DVD ufficiale. In omaggio. Esattamente. D'ora in avanti ogni PlayStation2 verrà venduta con la periferica in questione sempre a 299€, risultando in un doppio risparmio. Infatti, oltre ai 30€ richiesti per il telecomando venduto separatamente (che resterà ovviamente in giro per i vecchi utenti che volessero procurarsene uno), il neo acquirente di PS2 risparmierà anche circa 2MB di spazio su memory card visto che il driver di gestione della periferica sarà già memorizzato nel bios della console. E non è finita. A metà marzo troverà posto nei negozi un bundle composto da PlayStation2 e **Gran Turismo 3**: curioso notare come l'offerta sia una prerogativa della nostra nazione, ma ancora più interessante è evidenziare il prezzo irrisorio di 310€ per il pacchetto. Altrettanto sugoso il bundle con **MotoGP2**: da un paio di settimane è infatti possibile portarsi a casa una PS2 con il titolo motociclistico Namco al prezzo complessivo di 339€. L'offerta è solo una delle numerose attività di SCEE volte a promuovere l'ottimo gioco della casa di **Tekken**: fra le altre, merita menzione il concorso che mette in palio un paio di Honda CBR600FS (in foto) e due scooter X8R-S 50. Per partecipare è sufficiente utilizzare la cartolina contenuta in ogni confezione di **MotoGP2** e visitare il sito www.playstationplanet.it.

Arriva il **Kit Linux** PS2

Finalmente. Dopo mesi di petizioni da una parte ed indagini di mercato dall'altra, Sony ha deciso di avviare la distribuzione del kit Linux per PlayStation2 al di fuori dei confini nipponici. Tanto l'edizione europea quanto quella americana del sistema operativo del pinguino verranno commercializzate a partire da maggio solo ed esclusivamente attraverso il sito di e-commerce ufficiale delle rispettive sedi di Sony Computer Entertainment. Gli adepti dell'open source ed i programmatori in erba che vorranno provarsi con PlayStation2 riceveranno a fronte di 249€ un kit contenente l'HDD interno da 40GB, il Network Adapter con collegamento Ethernet, una cavo per monitor VGA (con sincronia sul verde) provvisto di uscite audio stereofoniche, una tastiera, un mouse, la documentazione necessaria per comprendere il complesso funzionamento del sistema e due CD contenenti rispettivamente il Runtime Environment della release 1.0 di Linux per PlayStation2 con il manuale di sistema, e pacchetti di software open source. A questo proposito si precisa che il codice binario per altri Linux non funziona su quello specifico per PlayStation2. L'incapacità della console Sony di leggere CD masterizzati, inoltre, impedisce il trasferimento di dati da altre sorgenti obbligando ad operare nell'ambito della memoria di sistema e di quella inclusa nella memory card (da inserire obbligatoriamente nello slot per il corretto funzionamento del programma). Coloro che volessero approfondire le caratteristiche del Linux Kit per PlayStation2 o che desiderassero far parte della comunità di sviluppatori di software originali ed applicativi open source per il sistema Sony, possono puntare il browser verso l'indirizzo https://playstation2-linux.com/

GT Concept in Europa

Notizia appena giunta in redazione questa della conferma della distribuzione dell'add-on "indipendente" di **Gran Turismo 3** anche in Europa. Nulla è noto al momento sulle caratteristiche che distingueranno il **GT Concept** nostrano da quello nipponica, ma è facile prevedere una revisione del parco macchine tesa ad includere modelli di fabbricazione occidentale. Voci non confermate ipotizzano, inoltre, un ampliamento del numero dei tracciati (5 nella versione giapponese), sebbene la cosa collida con la consapevolezza che si tratterà comunque di un add-on. Ad ogni modo conforta sapere che l'Europa non verrà esclusa da questa interessante operazione commerciale. I fan apprezzeranno senz'altro.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Marzo 2002
Conflict Zone (28 marzo – Ubi Soft)
Dark Summit (21 marzo – THQ)
Dinasty Warriors 3 (24 marzo – Koei)
DNA (29 marzo – Hudson)
Dragon Rage (28 marzo – 3DO)
Eve of Extinction (11 marzo – Eidos)
Evergrace 2 (From Software)
GoDai Elemental Force (14 marzo – 3DO)
Grandia 2 (28 marzo – Gamearts)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
ICO (20 marzo – SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Jade Cocoon 2 (28 marzo – Genki)
Kessen 2 (10 marzo — Koei)
MGS2: Sons of Liberty (8 marzo – Konami)
Monster Inc. (6 marzo – SCEA)
No One Lives Forever (Sierra)
Police 24/7 (16 marzo – Konami)
Pro Rally 2002 (28 marzo – Ubi Soft)
Robocop (Titus)
Shadow Hearts (Midway)
Shadowman 2 (1 marzo – Acclaim)
Soldier of Fortune Gold (27 marzo – Codemasters)
Space Channel 5 v1 (13 marzo – Sega)
Space Race (Infogrames)
Star Wars Racer Revenge (Lucasarts)
Test Drive Overdrive (Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)

Nel 2002
Aliens Colonial Marines (Fox)
Blood Omen 2 (6 aprile – Eidos)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Deus Ex (aprile – Eidos)
Drakan (aprile – SCEA)
ESPN NBA Tonight 2002 (aprile – Konami)
ESPN NFL 2002 (aprile – Konami)
ESPN NHL 2002 (aprile – Konami)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (maggio – Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Freekstyle (EA Big)
Frogger (aprile – Konami)
Gitaroo Man (24 aprile – THQ)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Kinetica (SCEA)
Mat Hoffman Pro BMX 2 (29 marzo – Activision)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
Mortal Kombat 5 (Midway)
NASCAR Heat (maggio – Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Onimusha 2 (Capcom)
Parappa the Rapper 2 (20 aprile – SCEI)
Premier Manager 2002 (maggio – Infogrames)
Prisoners of War (maggio - Codemasters)
Rally Championship (10 maggio – SCI)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Smash Court Tennis Pro (Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Stuntman (maggio - Infogrames)
Superman (novembre – Infogrames)
Tekken 4 (ottobre – Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
The Getaway (ottobre – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Transworld Surf (aprile – Infpgrames)
Vampire Night (maggio – Namco)
Virtua Fighter 4 (maggio – Sega)
V-Rally 3 (giugno – Infogrames)
WTA Tour Tennis (8 aprile – Konami)
Xenosaga (Namco)
Zombie Revenge (17 aprile – Acclaim)

Wolfenstein su PlayStation2

Dopo le dichiarazioni rilasciate da Dan Koppler lo scorso settembre all'emittente televisiva satellitare GameNetwork in merito ad una potenziale conversione del suo **Return to castle Wolfenstein** per PlayStation2 (cfr. **SC**84, spazio **Micronews**), la conferma dell'effettiva esistenza del progetto è arrivata ben sei mesi dopo. Raster Productions, giovane software house americana responsabile delle conversioni di **Quake 2** per Nintendo 64 (1999) e **Quake 3 Arena** per Dreamcast (2000), è al lavoro sulla porting di **Return to Castle Wolfenstein** non solo per PlayStation2 ma anche (ed inevitabilmente) per Xbox. Lo ha annunciato lo scorso febbraio la stessa Activision precisando inoltre che lo sviluppo del progetto è supervisionato da id Software. *"**Return to Castle Wolfenstein** è rapidamente diventato uno degli sparatutto in prima persona più acclamati dalla critica e giocati dai consumatori nel 2001 e siamo entusiasti di offrire l'esperienza di **Wolfenstein** alla nuova generazione di videogiocatori"* ha dichiarato Todd Hollenshad, CEO di id Software. *"Stiamo lavorando con Raster su una serie di modifiche tecniche e di design che offriranno ai possessori di Xbox e PlayStation2 un'esperienza ludica definitiva appositamente disegnata e ricostruita per i rispettivi sistemi di intrattenimento"*. Basato su una versione del motore grafico di **Quake III Arena** ottimizzato per i 128bit di Sony e Microsoft, **Return to Castle Wolfenstein** non ha ancora una data di lancio definitiva, ma è comunque previsto entro la fine di quest'anno. Con ogni probabilità **Super Console** avrà modo di dare un'occhiata ad una versione dimostrativa nel corso del prossimo *E3* di maggio.

Sony sbarca in **Corea**

Con l'apertura della Cina e di altri paesi asiatici al processo di globalizzazione economica in corso nel resto del mondo, sempre più società nipponiche stanno considerando l'ipotesi di investire in un mercato a loro vicino potenzialmente "esplosivo". Una di queste è Sony Computer Entertainment che ha annunciato per il 22 febbraio 2002 (nel momento in cui scriviamo) il lancio ufficiale del proprio sistema a 128bit nella Corea del Sud al prezzo di 358.000 won (313€). Fondata il 3 dicembre scorso, Sony Computer Entertainment Korea si occuperà della gestione del business PlayStation nel mercato locale, un mercato che vanta il maggior coefficiente di penetrazione delle reti a banda larga di tutto l'emisfero asiatico, risultando quindi una fertile terreno di coltura per lo sviluppo delle strategie online di SCEI. Considerati i due anni di ritardo maturati rispetto al 4 marzo 2000, la line-up di lancio comprenderà ovviamente titoli rispettabilissimi di recente produzione tra cui **Jak & Daxter**, **ICO**, **Devil May Cry**, **Maximo**, **Onimusha**, **SSX Tricky**, **Dynasty Warrios 2** e **NBA Street**. Per la fine di marzo saranno circa 20 i titoli disponibili per il modello coreano di PS2, mentre Sony Computer Entertainment Korea conta di piazzare almeno 150.000 console nel medesimo lasso di tempo. Intanto, 22 software house della penisola asiatica hanno già trovato posto nell'albo delle società terze parti (vedi elenco) dimostrando un livello di supporto rassicurante. Chissà che un giorno o l'alto qualcuna di queste non decida di convertire **Boong Ga Boong Ga** per il monolito, magari con annessa una periferica ad hoc.

Le **Software House** coreane

Aozora Entertainment Co., Ltd.	KOKO Capcom Co., Ltd.
Axis Entertainment Inc.	KRGSOFT Co., Ltd.
Bandai Korea Co., Ltd.	MEG Studio inc.
Cinepix Inc.	NEXON Corp.
Digital Dream Studios Co., Ltd.	Phantagram Limited
Electronic Arts Korea LLC	Softmax Co., Ltd.
eSofnet Co., Ltd	Sonnori
HanbitSoft Inc.	SunnyYNK Inc.
Joycast Co., Ltd.	Wizard Soft Co., Ltd.
KOEI Korea Co., Ltd.	WIZGATE Co., Ltd.
Konami Marketing (Asia) Ltd.	XYZ Entertainment Co., Ltd.

Konami si allea

Lo scorso 30 gennaio Konami e Genki hanno annunciato un'alleanza strategica che produrrà da parte della prima un investimento nella casa di **Tokyo Extreme Racer** di ben 315 milioni di yen per acquistarne il 37.24% del capitale azionario. Secondo l'accordo Genki conserverà una propria autonomia creativa mentre Konami si curerà della distribuzione e della promozione dei suoi prodotti. Come da consuetudine, il contratto verrà perfezionato alla chiusura dell'anno fiscale, prevista per marzo. Nei mesi scorsi la casa di **MGS2** ha stretto analoghe alleanze con Takara ed Hudson (di cui ha acquistato rispettivamente il 20 ed il 38 per cento del capitale azionario) in un'apparente cammino volto all'ampliamento del suo potere economico nel mercato videoludico (e non solo) nipponico. Passando ad argomenti più strettamente pertinenti al videogioco duro e puro, si rende noto che il team di sviluppo responsabile di **ZOE**, il primo ed unico "Robot Animation Simulator" per PlayStation2, è da circa un anno alla lavoro sul seguito, previsto sempre per il sistema Sony.

SquareSoft ancora in crisi

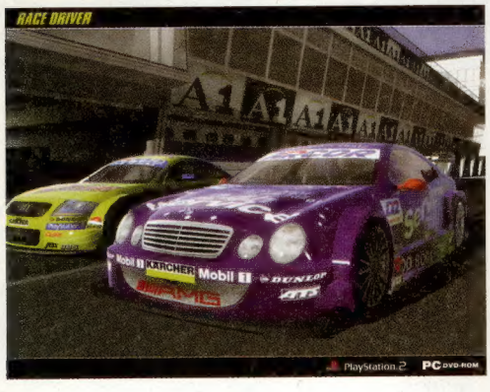
Recensione di **Final Fantasy X** e **VI**, anteprima di **Final Fantasy XI Online**... Un numero di **Super Console** quasi monotematico questo. Purtroppo bisogna anche segnalare come gli strascichi del fallimentare volo pindarico di Sakaguchi sui cieli americani di Hollywood non abbiano ancora smesso di sortire i propri effetti nefasti sull'economia di Squaresoft. Infatti, malgrado la softco nipponica abbia annunciato lo scorso 30 gennaio di aver distribuito quasi 4 milioni di copie di **Final Fantasy X** nel mondo (2.48 in Giappone, 1.3 in Nord America), la previsione di un passivo di 17.7 miliardi di yen, il punto più basso mai toccato dalla casa nell'arco della sua intera esistenza, è rimasto sorprendentemente invariato. *"Siamo soddisfatti delle vendite del gioco, ma non c'è alcun motivo per cui dovremmo modificare le nostre previsioni"* ha dichiarato un portavoce. Ahia.

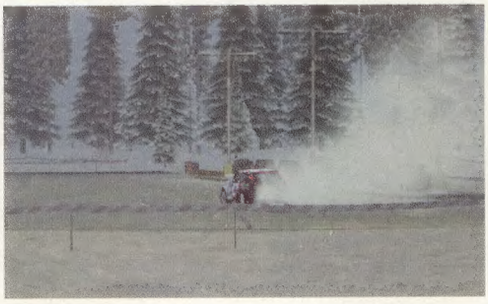
Finalmente **Platino** su PS2

A partire dal primo marzo (o se vogliamo nel momento stesso in cui leggete queste righe) sono disponibili nei negozi italiani i primi giochi appartenenti alla neonata collana economica Platinum per PlayStation2. Al prezzo di soli 30.94€ – una cifra che indispettisce chiunque si voglia liberare al più presto dei microscopici centesimi - dovreste già trovare sugli scaffali dei negozi il capolavoro di Kazunori Yamauchi **Gran Turismo 3 A-Spec**, i due migliori picchiaduro attualmente disponibili per il monolito **Dead or Alive 2** e **Tekken Tag Tournament**, e **Formula One 2001**. A fine mese ricadranno nella categoria anche **This is Football 2002** e l'ottimo **MotoGP2**, seguiti dalle produzioni terze parti quali **Star Wars: Starfighter**, **Crazy Taxi**, **Red Faction**, **Time Splitters** e **Oni**.

Codemasters Update

Sebbene in un perenne stato di apparente dormiveglia, la software house britannica a cui si devono due delle migliori serie automobilistiche mai apparse sul 32bit Sony, continua a titillare l'eccitazione degli appassionati delle quattro ruote con nuove informazioni e nuove immagini relative alle edizioni di **TOCA** e **Colin Mc Rae Rally** per PlayStation2. Questo mese il menu di Codemasters propone i primi, sparuti screenshots relativi alla simulazione rallystica **Colin Mc Rae Rally 3** ed altre immagini più qualche info extra in merito a **TOCA Race Driver**. Sul primo non c'è assolutamente nulla da riportare al di là delle foto che vedete qui a fianco. Riguardo al secondo, invece, si comunica l'inclusione nel pacchetto ludico finale (previsto per giugno) di 42 vetture, 38 tracciati internazionali e 13 campionati. L'elenco delle prime registra la presenza di fedeli riproduzioni tanto estetiche quanto comportamentali di Lexus IS200, Alfa Romeo 147 e GTC, Peugeot 406





Coupé, Audi TT, Saab 95 Aero, Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6, Eagle Talon (Turbo), MG ZS, Mitsubishi Mirage, Mercedes CLK, Ford Falcon, Toyota Supra, Lotus Sport Elise, Chevrolet Corvet Z06 e via così fino al quarantaduesimo bolide. I tracciati, ricostruti anch'essi con meticolosa ottemperanza alle curve e alle scenografie originali, spaziano dagli inglesi Donington Park, Silverstone, Brands Hatch, Oulton Park e Knockhill agli americani Mexico City, Las Vegas, Bristol Speedway, Vancouver, Searspoint e Charlotte, passando per i tedeschi Hockenheim, Nurburgring, Oschersleben e Norisring, gli australiani Phillip Island, Oran Park, Adelaide, Eastern Creek, Canberra, Bathhurst e Sandowon International, i francesi Magny Cours e Dijon Prenois senza tralasciare i nostrani Monza e Vallelunga, il tracciato spagnolo di Catalunya, quello nipponico di Fuji e così via verso una raccolta di proporzioni enciclopediche delle strisce d'asfalto più famose del mondo. Le tredici competizioni abbracciano tutte e tre le categorie principali: nazionali, continentali e mondiali. Abbiamo quindi il TOCA Tour britannico, il tedesco DTM, i Challenge del pacifico, del sud e del nord Europa, l'American All Stars, il Lola World Championship e gli Elite Championship di classe A e B. Insomma c'è tanta di quella roba in **TOCA Race Driver** da far sembrare Polyphony Digital una piccola software house amatoriale. Dal costo di produzione stimato intorno alla stratosferica somma di 3 milioni di sterline (circa 5 milioni di Euro) e nelle mani di un team di sviluppo composto da 56 persone, **TOCA** minaccia di rivelarsi in racing game di riferimento dell'anno 2002. Ma prima di sfogare l'eccitazione picchiando la testa contro uno spigolo, non sarebbe male poter vedere il gioco in azione. Un evento che avrà probabilmente luogo nel centro congressi di Los Angeles il prossimo mese di maggio, ovviamente alla presenza di **Super Console**.

Mobile Suit Gundam

Giren's Greed Record of The Independence War

Reduce dai considerevoli successi commerciali nelle sue incarnazioni per Saturn, PSone e Dreamcast, la complessa simulazione a turni strategico-manageriale **Giren's Greed** si appresta ad entrare nella line-up PS2 Bandai. Intitolata **Giren's Greed Record of The Independence War** (in riferimento alla Guerra di un Anno) presenterà diversi miglioramenti rispetto alle precedenti versioni. Le scarne e poco definite sequenze che illustravano i combattimenti sono state sostituite da animazioni realizzate in grafica poligonale impiegando l'engine dei recenti **Gundam** per PS2. La struttura di gioco è stata ispessita con l'aggiunta di elementi inediti quali un maggiore livello di personalizzazione delle proprie unità, nuovi valori da tenere in considerazione durante la parte manageriale ed un più sofisticato sistema di gestione del movimento delle truppe. Il già elevato numero di unità e personaggi (rispettivamente 250 e 120) è stato ulteriormente incrementato con piloti e variazioni di mobile suit realizzati appositamente per l'occasione. Presentato ufficialmente alla *Tokyo International Animation Fair* svoltasi lo scorso 17 febbraio a Tokyo, **Giren's Greed Record of The Independence War** sarà distribuito in Giappone entro la prossima primavera.

Onori ad **Ico**

Come da tradizione, il *Game Developers Conference* di San Jose (California) assegnerà il 21 marzo prossimo i GDC Awards ai prodotti dell'industria videoludica che nell'ultimo anno hanno saputo distinguersi dall'ammasso di pattume digitale che comunemente traborda dagli scaffali dei negozi in settori quali "Excellence in Game Design", "Exellence in Programming", "Excellence in Visual Arts" e così via fino all'ambitissimo "Game of the Year". Il 12 febbrario scorso, gli organizzatori dell'evento (IGDA) hanno diffuso le nomination dei prodotti candidati a ricevere i suddetti premi ed indovinate quale campeggia in 6 categorie su 8? **ICO**. Il primo lavoro di Fumito Ueda è candidato in più categorie di **Black & White** (4 nomination), GTA3 (4 nomination), Halo (3 nomination), **Jak & Daxter** (3 nomination) e **MGS2** (1 nomination). Non male per un gioco che alla sua prima apparizione all'*E3* non fu degnato neanche di uno sguardo.

Original Game Character of the Year
Dante from Devil May Cry
Daxter from Jak & Daxter
Ico from **Ico**
Max Payne from Max Payne
Munch from Oddworld: Munch's Oddysee

Excellence in Game Design
Ico
Grand Theft Auto III
Oddworld: Munch's Oddysee
Black & White
Pikmin

Excellence in Level Design
Grand Theft Auto III
Ico
Tom Clancy's Ghost Recon
Twisted Metal: Black
Super Monkey Ball

Excellence in Visual Arts
Jak & Daxter: The Precursor Legacy
Ico
Gran Turismo 3 A-spec
Oddworld: Munch's Oddysee
Rez

Game Innovation Spotlights
Black & White (Lionhead Studios)
Cel Damage (Pseudo Interactive)
Frequency (Harmonix Music Systems)
Grand Theft Auto III (DMA Design)
Ico (Sony Computer Entertainment, Inc.)
Kohan: Immortal Sovereigns (TimeGate Studios)
Majestic (Electronic Arts)
Max Payne (Remedy Entertainment)
Rez (United Game Artists)
Super Monkey Ball (Amusement Vision)

Game of the Year
Black & White (Lionhead Studios)
Grand theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games)
Halo: Combat Evolved (Bungie Studios)
Ico (Sony Computer Entertainment, Inc.)
Max Payne (Remedy Entertainment)

e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstationplanet.
Fusion © Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool.
KAPPA and DEVIL
ERSONS SITTING BACK TO BACK are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.

PlayStation.2
UNICO LIMITE: LO SPAZIO INFINITO.
Disponibile dal 6 febbraio.

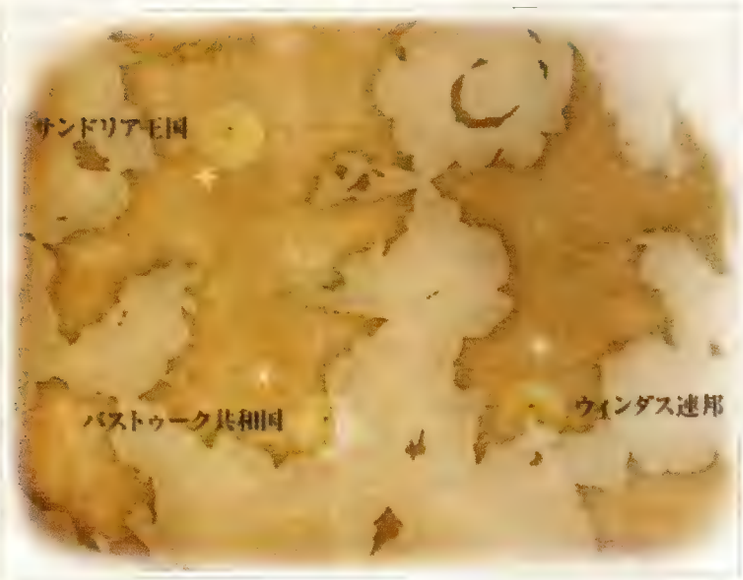
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MMORPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM/HDD** MULTIPLAYER **INDEFINITO/ONLINE** DATA DI USCITA **FINE APRI-**

Final Fantasy XI Online

Dimenticate **Final Fantasy** quando entrate nel mondo online di **Final Fantasy XI**. Non sperate di mettere piede in luoghi già battutti o di partecipare ad eventi già vissuti. Dal punto di vista nominale il franchise potrà essere lo stesso, ma il genere è profondamente diverso. Il primo è un RPG (Role Play Game, Gioco di Ruolo), il secondo un MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play Game, Gioco di Ruolo Online Multigiocatore Massivo). Sono due cose davvero diverse. Profondamente. Non tanto nel nome, e nemmeno nell'apparenza, quanto nella sostanza. Il primo vi propone una storia prestabilita, degli obiettivi prefissati, dei co-protagonisti automatizzati e un finale ineluttabile. Nel secondo la storia siete voi, gli obiettivi quelli che stabilite di raggiungere, i co-protagonisti altri come voi. E il finale non esiste. Ve ne accorgerete leggendo le pagine seguenti, una raccolta delle informazioni note più significative in merito al funzionamento dell'ambizioso progetto Square. Quanto basta affinché precepiate la portata dell'evento videoludico più importante per l'utenza PlayStation2 del nuovo millennio. E per l'utenza console in generale. Dimenticate **Final Fantasy** quando entrate nel mondo online di **Final Fantasy XI**. E visto che ci siete, cominciate ad informarvi sui gruppi di sostegno per le persone affette da una scarsa vita sociale...
...reale.

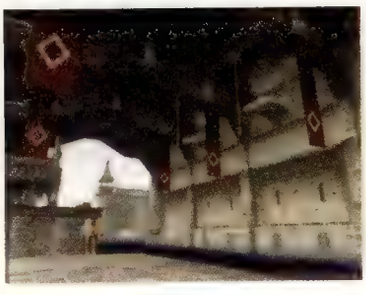
FINAL FANTASY XI
ONLINE

Vana 'diel



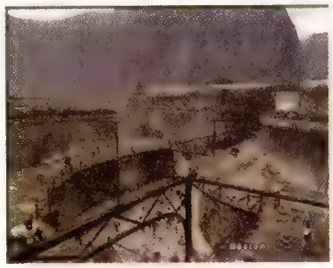
Il mondo di Vana 'diel è lo scenario in cui ha luogo **Final Fantasy XI**. Allo stato attuale è composto da tre regioni civilizzate - la Repubblica di Bastok, il Regno di San D'oria e la Federazione di Windurst - collegate da una serie di percorsi delimitati da ostacoli naturali quali montagne, laghi, fiumi o tratti di mare. Le dimensioni delle ambientazioni sono ragguardevoli. In media, per andare da una zona all'altra, ci vogliono 15 minuti a piedi, decisamente meno a cavallo di un chocobo o a bordo di una nave volante (!). Al di là dei civilizzati domini di Bastok, Windurst e San D'oria (luoghi di pacifica interazione fra i giocatori, dove lo scambio di informazioni, lo shopping o la ricerca di compagni d'avventura rappresentano l'attività principale), il mondo di Vana 'diel propone zone selvagge e inesplorate note col nome di Gustaberg, Ronfaure e Sarutabaruta. E' in questi luoghi di confine, in queste "terre di nessuno" che hanno luogo le avventure vere e proprie. Il MMORPG di Square presenta un interessante vincolo all'esplorazione di queste zone, un vincolo pensato per stimolare la collaborazione fra gli utenti e l'allestimento di party o alleanze. Maggiore è la distanza percorsa dall'utente rispetto ad uno dei tre agglomerati urbani principali, maggiori saranno i pericoli da affrontare e più letali i mostri da fronteggiare. Di conseguenza, l'esplorazione di alcune aree presuppone la presenza di un gruppo di utenti di dimensioni variabili a seconda della sfida proposta nell'area medesima. L'accesso ad una grotta potrebbe quindi essere precluso ad un party composto da meno di tre elementi, mentre solo un'alleanza formata da 12 avventurieri può spingersi nei meandri di un misterioso bosco ai confini di Vana 'diel.

Final Fantasy XI sembra inoltre stimolare l'allestimento di gruppi i cui membri appartengono alla medesima regione. Attraverso un oscuro "Kingdom System" la "forza" di ogni regione crescerebbe a mano a mano che i suoi abitanti vincono battaglie nelle terre di mezzo. Si creerebbe così una sorta di clima competitivo che favorirebbe da un lato l'attività bellica, scoraggiando dall'altro pratiche meno redditizie come il cazzeggio massivo e prolungato fra i negozi e le locande della propria capitale. Al momento non sono ancora chiare le conseguenze pratiche derivanti dall'alimentazione della "forza" di cui sopra. Ciò che è noto è che i cristalli sono sparsi per l'ambiente di gioco, e che le probabilità di trovarli aumenterebbero in relazione alla forza della propria regione. Esistono 4 tipologie di cristalli legati alle forze elementali di acqua, fuoco, terra e vento. Ognuno di essi offre abilità particolari come la possibilità di cuocere la carne (Fire Crystal) dando modo di nutrirsene e di rigenerare gli HP, di costruire armi ed armature (Ground e Wind Crystal) o di creare pozioni (Water Crystal).



Aree civilizzate

Repubblica di Bastok

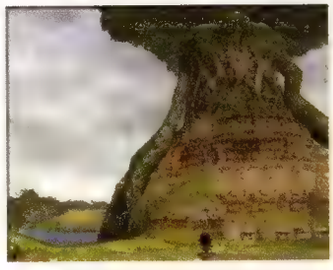


Sede degli Hume, la Repubblica di Bastok è il centro della ricerca e della tecnologia di Vana 'diel. La città industriale che ne è la capitale sorge nei pressi di una ricca miniera di mithril, impiegata per ricavare le materie prime necessarie alla produzione di armi ed armature di grande valore. Con l'aiuto degli operosi Galka, residenti a sud della repubblica, gli umani hanno creato in questa zona un vero e proprio impero economico.

Regno di San D'oria

Reduce da una lunga e devastante guerra civile che ha visto fronteggiarsi fazioni militari e religiose, il Regno di San D'oria è la patria degli Elvaan, i migliori guerrieri di Vana 'diel. Sotto l'egida della famiglia Doragiyu, il regno vive da tempo in uno stato di seppur precaria stabilità grazie allo sforzo congiunto dei cavalieri reali e templari. Le mura di un imponente castello cingono la capitale proteggendola da eventuali attacchi, ma il vero pericolo cova al suo interno...

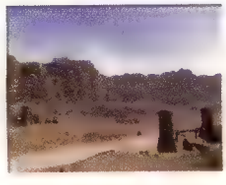
Federazione di Windurst



Governata da un consiglio di saggi, la federazione di Windurst è la magica e bucolica terra dei Tarutaru. Grazie al loro potere e all'aiuto dei Mithra, queste piccole creature hanno eretto una immensa città organica, fatta di miriadi di villaggi interconnessi e perfettamente integrati con l'ambiente circostante. Tutt'altro che dimentichi della guerra contro di demoni che li ha portati sull'orlo dell'estinzione, i Tarutaru trascorrono le giornate raffinando le loro abilità magiche.

Terra di Nessuno

Gustaberg



La terra desertica che circonda la Repubblica di Bastok. Qualche albero morto e rinsecchito è ciò che resta di una vegetazione che non sembra sia mai potuta esistere in questi luoghi. Si dice che a nord ci sia una grotta custode di minerali preziosi.

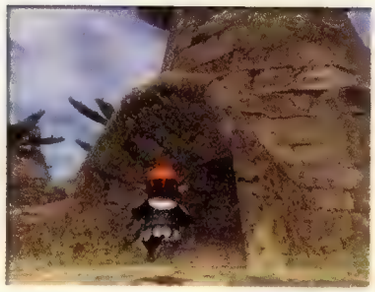
Ronfaure

A differenza della Repubblica di Bastok, il Regno di San D'oria è avvolto da una foresta lussureggiante, popolosa in termini faunistici, ma pervasa da un'atmosfera misteriosa. A prima vita potrebbe essere il luogo ideale per un pic-nic. O forse il peggiore...

Sarutabaruta

Poco a nord dalla Federazione di Windurst si estende l'assolutamente impronunciabile Sarutabaruta. Qui crescono e si riproducono piante e mostri che non troverete altrove, per via del tratto di mare che ne impedisce la diffusione nel resto di Vana 'diel.

Creazione del **personaggio**



Prima di entrare nel mondo di **Final Fantasy XI** è ovviamente necessario definire l'aspetto e le caratteristiche fisiche di base del proprio alter ego. Si parte dalla scelta della razza fra le 5 (attualmente) disponibili, per poi definirne particolari come il volto (scegliendo fra 8 alternative), la capigliatura (fra 2) e le dimensioni del corpo (fra minuto, normale e robusto). Di tutti questi fattori, l'unico che influenza in qualche modo le prestazioni iniziali del proprio personaggio è quello relativo alla razza, ognuna caratterizzata da diversi coefficienti di potenza (Str), destrezza (Dex), vitalità (Vit), agilità (Agi), intelligenza (Int), capacità mentale (Mnd) e carisma (Chr). La scelta di una razza non definisce limiti e abilità destinate a tramandarsi per tutto il processo evolutivo del personaggio, bensì delle caratteristiche iniziali alterabili in seguito attraverso il Job System (vedi a lato). In base alla razza prescelta, il giocatore comincerà la sua avventura dalla regione di residenza della razza medesima (ad esempio Bastok per lo Hume o Windurst per il Tarutaru).

Hume

Str 10
Dex 8
Vit 7
Agi 7
Int 6
Mnd 6
Chr 6

Una creatura bilanciata, di fatto un essere umano, lo Hume è la razza più diffusa in Vana 'diel. Risiede nella Repubblica di Bastok insieme ai Galka, dove ricerca e produce manufatti ad alto livello tecnologico.

Elvaan

Str 11
Dex 8
Vit 8
Agi 8
Int 6
Mnd 7
Chr 6

Gli Elvaan vivono nel Regno di San D'oria. Sono alti, robusti ed hanno le orecchie a punta. Sono noti in Vana 'Diel per le loro eccellenti qualità marziali e per il loro spiccato senso dell'orgoglio.

Tarutaru

Str 10
Dex 8
Vit 7
Agi 9
Int 8
Mnd 6
Chr 6

Immediatamente riconoscibili per la loro statura, i Tarutaru vivono nella Federazione di Windurst, dove coltivano le loro abilità magiche. Le loro dimensioni "fanciullesche" possono ingannare circa la loro effettiva età anagrafica.

Mithra

Str 10
Dex 9
Vit 7
Agi 9
Int 7
Mnd 6
Chr 6

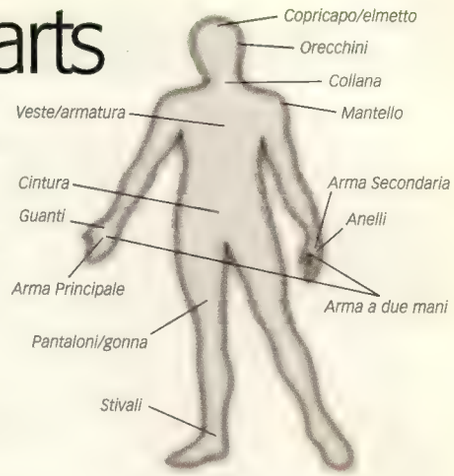
L'agile razza dei Mithra vive nella bucolica Federazione di Windurst e si distingue per i suoi connotati felini (coda compresa) e la sua esperienza nello studio delle scienze naturali. Rarissimi i rappresentanti maschili di questa razza.

Galka

Str 11
Dex 8
Vit 9
Agi 8
Int 8
Mnd 6
Chr 6

Alti e robusti, i Galka sono creature estremamente forti e resistenti. Vivono a sud di Bastok, dove svolgono prevalentemente lavori di bassa manovalanza. Tutt'altro che stupidi, i Galka hanno la sfortuna di ignorare i piaceri del sesso. Sono infatti asessuati e si riproducono attraverso un (per ora criptico) sistema di "reincarnazione".

Body Parts



A differenza dei tradizionali RPG nipponici - e analogamente alle produzioni di stampo occidentale - in **Final Fantasy XI** il corpo del proprio personaggio offre molteplici punti di "aggancio" per oggetti, armi ed elementi di vestiario, risultanti in un grado di customizzazione inedito per la serie, nonché indispensabile per distinguersi in ambienti popolosi come i MMORPG. Il seguente schema mostra alcuni impieghi delle varie parti del corpo del proprio avatar.

Job System

Ben più importante della razza di appartenenza è il ruolo (Job) che si decide di assumere di volta in volta. Mutuato dal Job System visto in **Final Fantasy Tactics** e **FFV**, quello proposto in **FFXI** offre al momento solo 6 ruoli, vale a dire Warrior (guerriero), Monk (monaco), White Mage (mago bianco), Black Mage (mago nero), Red Mage (mago rosso) e Thief (ladro). Secondo alcune indiscrezioni la versione finale permetterà anche di assumere il ruolo di Summoner (evocatore) e Knight (cavaliere), per un totale complessivo di 15 Job. La scelta del proprio Job può avvenire prima di introdursi nel mondo di Vana 'diel oppure presso la Mog House. In base al Job prescelto, il proprio avatar acquisisce abilità specifiche e subisce un'alterazione di caratteristiche quali forza, resistenza, portanza e così via. Un guerriero, ad esempio, è in grado di infliggere più danni all'avversario rispetto ad un monaco, ma, a differenza di quest'ultimo, non può lanciare incantesimi. O ancora. Un ladro ha più probabilità di schivare gli attacchi, ma non può indossare armature pesanti, una caratteristica specifica del guerriero. Le modalità note di acquisizione di nuovi Job sono due: 1. Completando alcune quest proposte da determinati NPC; 2. Innalzando il proprio Job Level ad un determinato livello. Una volta acquisito un nuovo Job, il giocatore può decidere se sostituirlo al Job Primario o impiegarlo come Job Secondario, meglio noto come "Support Job". In questo caso le caratteristiche dei due Job si sovrappongono, ma i punti esperienza acquisiti in battaglia vanno ad incrementare solo il livello del Job Primario. Non solo. Il livello del Job impiegato come supporto viene abbassato del 50% rispetto a quello di cui godrebbe se fosse il Job Primario. Per capirci, usando un Job Warrior di livello 10 come primario ed un Job Black Mage di livello 8 come secondario avremo: Job Principale (Warrior) Lv.10 e Job Secondario (Black Mage) Lv.4 (la metà di 8). In base al livello raggiunto da ogni Job si rendono disponibili specifiche abilità, come riportato nell'elenco (ancora incompleto) seguente.

Warrior
Level 1: Mighty Strike - 100% probabilità di colpo critico.
Level 5: Provocation – Provoca il nemico attirandone l'attenzione.
Level 15: Berserk – Aumenta la potenza degli attacchi (ma diminuisce la difesa).
Level 25: Defense – Aumenta la difesa (ma diminuisce la potenza degli attacchi).
Level 35: Battle Cry – Aumenta la potenza degli attacchi dei compagni.

Monk
Level 1: Hundred Fists – Aumenta la velocità degli attacchi.
Level 5: Build Up/Accumulate – Raddoppia la potenza degli attacchi.
Level 15: Evasion – Aumenta le probabilità di evasione.
Level 25: Focus – Aumenta l'accuratezza.
Level 35: Chakra – Rigenera lentamente gli HP.

Thief
Level 1: Perfect Evasion – 100% probabilità di evasione.
Level 5: Steal – Ruba un oggetto al nemico.
Level 15: Surprise – Sorprende il nemico.
Level 25: Quickness – Incrementa la velocità.
Level 35: Pickpocket – Ruba i soldi al nemico.

White Mage
Level 1: God's Blessing – Rigenera gli HP del giocatore e di tutti coloro che gli sono vicino.

Black Mage
Level 1: Magic Swirl – Lancia incantesimi senza consumare MP.

Red Mage
Level 1: Continual Magic – Lancia incantesimi a raffica senza pause di formulazione.

Sistema di **Comunicazione**

Come in qualsiasi altro MMORPG, anche in **Final Fantasy XI** la comunicazione rappresenta il presupposto imprescindibile allo sviluppo della comunità virtuale che dia un senso al gioco. Del resto, senza possibilità di dialogare con altri giocatori, partecipare ad un RPG online equivarrebbe a giocarne uno tradizionale. Chiaramente consapevole di questo, Square ha allestito un sistema di comunicazione apparentemente completo, pensato per soddisfare tutte le esigenze del caso.

L'ampia finestra di chat alla base della schermo è il luogo in cui compariranno i messaggi testuali rappresentativi dei dialoghi intercorrenti fra i vari giocatori. Ognuno di questi ultimi potrà scegliere fra 4 diverse varianti di comunicazione "verbale" - Say, Shout, Tell e Party – rappresentate a video attraverso una differente colorazione del testo. Selezionando "Say" (testo di colore bianco) i nostri messaggi verranno ricevuti da tutti i giocatori che si trovano nelle immediate vicinanze. Per raggiungere ascoltatori più distanti, invece, sarà necessario "gridare" attraverso l'opzione "Shout" (testo di colore viola). Una facoltà molto utile qualora si sia in cerca di compagni d'avventura o si voglia vendere o comprare qualche oggetto. Attraverso l'opzione "Tell" (testo di colore rosso) è possibile indirizzare messaggi privati ad un giocatore specifico preventivamente selezionato, mentre grazie alla funzione "Party" (testo di colore blu) i propri messaggi verranno letti esclusivamente dai membri del party di appartenenza.

Un ulteriore veicolo di comunicazione è rappresentato dal "Link Shell", un particolare strumento acquistabile (ad altissimo prezzo) nei negozi grazie al quale è data facoltà a più membri del medesimo gruppo di chattare privatamente, a prescindere dalla distanza a cui sui trovano l'uno dall'altro. In pratica il Link Shell è assimilabile ad una sorta di chat room segreta il cui accesso è regolato dal legittimo proprietario. Quest'ultimo ricopre in definitiva un ruolo analogo al moderatore di un forum in rete.

Al di là dei sistemi di comunicazione verbale, **FFXI** prevede la presenza di un vasto repertorio di azioni gestuali "di supporto", utili a rafforzare il proprio dire o a rappresentare il proprio stato emotivo con maggior efficacia. Si tratta di una sorta di evoluzione delle "emoticons" impiegate nelle chat tradizionali. Sarà sufficiente anteporre ad un messaggio uno dei comandi elencati nella tabella a lato (identificati dal prefisso "/") affinché il proprio alter ego lo accompagni con l'azione corrispondente. Es.: "/kneel Mi inginocchio alla sua regale presenza Sire...", oppure "/praise Ti sei dimostrato un eccellente guerriero", o ancora "/slap Questa casa non è un albergo!" e lui "/blush Scusa, hai ragione."

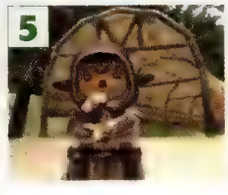
Nell'eventualità, infine, che si voglia comunicare con un utente momentaneamente offline, quindi assente dal mondo di Vana 'diel, **FFXI** permette di usufruire di un servizio postale locale per inviare lettere (messaggi) o pacchi (oggetti) che verranno recapitati non appena il destinatario controllerà la sua posta. Nel caso degli oggetti, inoltre, il destinatario è libero di accettarli o rifiutarli. In quest'ultimo caso la merce indesiderata verrà restituita al mittente.

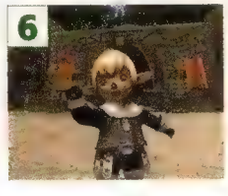
Mog House

La Mog House è la residenza privata dell'avatar. E' un po' come un albergo, a dire il vero. O come la banca in Ultima Online. Chi ci entra riacquista immediatamente tutti gli HP e i MP, ha modo di cambiare Job e controllare la posta. Di solito la Mog House è situata nella capitale della fazione di appartenenza, ma dietro esborso di parecchia pecunia (e nel rispetto di determinati piani urbanistici) è possibile edificarne una privata all'esterno della città. Con ogni probabilità nel gioco sarà inoltre concessa la possibilità di vendere o acquistare Mog House, perfezionando quindi il contratto con la cessione della chiave.

Il linguaggio **del corpo**

/comando	(Azione corrispondente)
/bow	(Inchinarsi)
/point (foto 1)	(Indicare)
/salute	(Salutare)
/kneel (foto 2)	(Inginocchiarsi)
/laugh (foto 3)	(Ridere)
/cry	(Piangere)
/no (foto 4)	(Negare con la testa)
/yes	(Annuire con la testa)
/wave (foto 5)	(Cenno di saluto)
/farewell	(Saluto di commiato)
/welcome	(Saluto di benvenuto)
/joy	(Gioire)
/cheer	(Allegria)
/clap	(Applaudire)
/praise	(Elogiare)
/smile	(Sorridere)
/poke	(Dare un pugno)
/slap	(Schiaffeggiare)
/stagger	(Barcollare)
/sigh	(Sospirare)
/comfort	(Consolare)
/surprised	(Sorpreso)
/amazed	(Meravigliato)
/stare	(Guardare fissamente)
/blush	(Vergognarsi)
/angry	(Arrabbiato)
/disgusted	(Disgustato)
/muted	(Ammutolito)
/doze	(Sonnecchiare)
/panic	(Impanicarsi)
/grin	(Sogghignare)
/dance	(Ballare)
/think (foto 6)	(Pensare)
/fume	(Collera)
/doubt	(Dubbio)
/sulk	(Broncio)





Sistema di **Combattimento**

Il sistema di combattimento di **Final Fantasy XI** rappresenta probabilmente uno dei più evidenti elementi di distinguo rispetto agli altri episodi della serie. Innanzitutto i nemici vagano nell'area di gioco come normali NPC. Niente incontri casuali quindi. Il combattimento si svolge in real time ed ha inizio qualora il giocatore esegua il comando "Fight" su uno degli obiettivi visibili. Alcuni nemici possono in ogni caso attaccare il giocatore di propria iniziativa. Una volta agganciato il proprio bersaglio il combattimento di tipo "fisico" procede automaticamente, con il giocatore in grado di ruotare liberamente attorno all'obiettivo. L'automatismo può essere interrotto richiamando un elenco di comandi tra cui figurano "Magic" ed "Item". L'utente potrà quindi scagliare spell (il processo di formulazione richiede del tempo e può essere interrotto da un colpo dall'avversario), usare item offensivi sul nemico o difensivi/curativi sui propri compagni. E' inoltre possibile eseguire comandi specifici legati al proprio Job, come "Provocation" per il guerriero (distoglie l'attenzione del nemico dagli altri attirandolo verso di sé) o "Perfect Evasion" per il ladro (schiva tutti gli attacchi per un certo lasso di tempo). Da segnalare inoltre che alcuni nemici sono sensibili alle condizioni di luce dell'ambiente in cui ha luogo lo scontro, risultando più o meno coriacei di notte o di giorno.

Terminato vittoriosamente il combattimento, gli item e i Gil (la moneta corrente nel mondo di **FF**) eventualmente rilasciati dal nemico vengono automaticamente raccolti nel caso in cui il giocatore abbia affrontato lo scontro in solitario. Qualora si faccia parte di un gruppo (sia esso un party o un'alleanza) la procedura di divisione del bottino avviene secondo due modalità: 1. Il capo del party o dell'alleanza spartisce gli oggetti a sua discrezione; 2. Gli oggetti vengono "messi sul piatto" ed ogni membro del party o dell'alleanza esprime una preferenza per ognuno di essi. Terminato questo procedimento, un sistema automatico assegna ad ogni giocatore un numero casuale fra 1 e 999 per ogni oggetto selezionato. L'utente col numero più alto si porta a casa l'item. Non solo. Il sistema di cui sopra tende a frenare la razzia indiscriminata, diminuendo le probabilità di successo all'aumentare del numero di oggetti su cui si è espressa preferenza. Al fine di scoraggiare i furti da parte di altri giocatori a danno di chi muore in battaglia, Final **Fantasy XI fa** resuscitare il defunto con tutta la sua oggettistica nei pressi della capitale della repubblica, della federazione o del regno a cui appartiene. E' inoltre inibita la possibilità di eseguire il comando "fight" su un altro utente. Niente PK in **Final Fantasy XI.**

Interfaccia grafica

Durante la battaglia, l'interfaccia grafica offre preziose informazioni circa il suo svolgimento,: dallo stato di salute dei propri compagni, all'entità dei danni di volta in volta inferti/subiti al/dal nemico. Questi ultimi, a differenza di quanto avviene nei "comuni" **FF**, verranno segnalati nella schermata di chat situata nella parte bassa dello schermo piuttosto che attraverso i tradizionali numerini in game. Qualora si desideri avere una visione più ampia della scena, è possibile passare ad una visuale in prima persona (di default è in terza) oppure nascondere l'interfaccia grafica con la semplice pressione di un tasto.

1. In questo riquadro si svolge la comunicazione tra i giocatori. In pratica, è la schermata di chat. Funziona anche come veicolo informativo sul corso dei combattimenti.
2. Elenco dei membri del proprio party e di quelli dei gruppi alleati. Le barre indicano i rispettivi livelli di HP.
3. Radar/bussola
4. Identità ed info sul target selezionato.
5. Finestra d'aiuto.
6. Prestazioni del network.

Incantesimi

Quello che segue è un elenco ridotto degli incantesimi che saranno disponibili in **FFXI**. Per motivi di spazio ne sono stati esclusi alcuni e non sono state tenute in considerazione le eventuali varianti più potenti o multi target.

Cure
Rigenera un certo numero di HP
Poison
Avvelena il nemico
Barana
Cura dalla paralisi
Ridaku
Cura dalla cecità
Boyaru
Cura dal berserk
Dia
Indebolisce il nemico
Vanish
Rende invisibili
Protect
Protegge dagli attacchi fisici
Shell
Protegge dagli attacchi magici
Blind
Infligge cecità al nemico
Stone Skin
Aumenta la difesa
Aqua Ball
Difesa dal fuoco
Slow
Rallenta il nemico
Haste
Aumenta la velocità
Hold
Paralizza il nemico
Silence
Impedisce di lanciare incantesimi
Fire
Attacco di fuoco
Blizzard
Attacco di ghiaccio
Stone
Attacco di terra
Thunder
Attacco elettrico
Water
Attacco di acqua
Sleep
Addormenta il nemico
Darkness
Oscura il nemico

FFXI Live!

Siete stanchi di sentirne solo parlare e vorreste vedere **FFXI** dal vivo? Ebbene si può. Square ha infatti attivato un servizio Internet di Live Cam che mostra il mondo di Vana 'diel e l'attività dei suoi abitanti (passeggiate, raduni, combattimenti, semplici bivacchi e così via) attraverso una serie di telecamere virtuali. Per usufruire del servizio (completamente gratuito) è sufficiente accedere al sito ufficiale http://www.playonline.com/ff11/home/index.html dove un riquadro mostra la vita online con un ritmo di aggiornamento dell'immagine di 1 fotogramma ogni 10 secondi circa. La medesima finestra è accessibile anche bypassando il sito ufficiale e scaricando il programma che troverete all'indirizzo http://www.ffozone.com/_downloads/11live_108.zip. Quest'ultimo integra anche un'utile funzione di "Capture" per scattare eventuali foto ricordo. Alternativamente, all'indirizzo http://stream.pol.com/cgi-bin/navi-cgi?ff11/+ff11.asx è disponibile un servizio di streaming che grazie ai suoi circa 30fps di aggiornamento video (e audio) permette di apprezzare decisamente meglio la magnificenza cosmetica del MMORPG di Square. Assistere poi ad un assembramento di avatar che saluta (/welcome) all'indirizzo della telecamera o che si pavoneggia sparando una raffica di incantesimi pirotecnici per illuminare la notte è un'esperienza imperdibile.

TENETEVI FORTE... ACCENDETE IL CERVELLO... LA FESTA COMINCIA!!!

XBOX

WORK IN PROGRESS

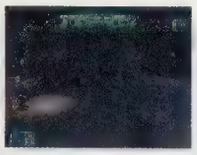
BENVENUTI NEL MONDO DI SEGA!

Smilebit Corporation/SEGA CORPORATION, 2001
© 2002 INFOGRAMES. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft©.
Original Game (c) SEGA(c)Smilebit Corporation/SEGA Corporation, 2002

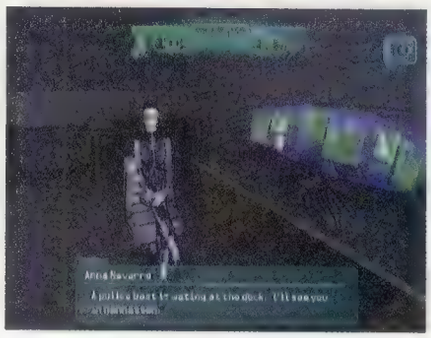
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **ION STORM** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **29 MARZO**

Deus Ex: the Conspiracy

Dietro le mentite spoglie di uno spoglie di uno sparatutto in soggettiva si cela uno tra i più avvincenti giochi di ruolo usciti su PC in questi ultimi anni...



Il lanciamissili è un'arma molto efficace contro porte, robot e torrette automatiche. Il peso elevato rende però il suo proprietario un bersaglio molto vulnerabile, a meno ovviamente di non potenziare la propria massa muscolare.

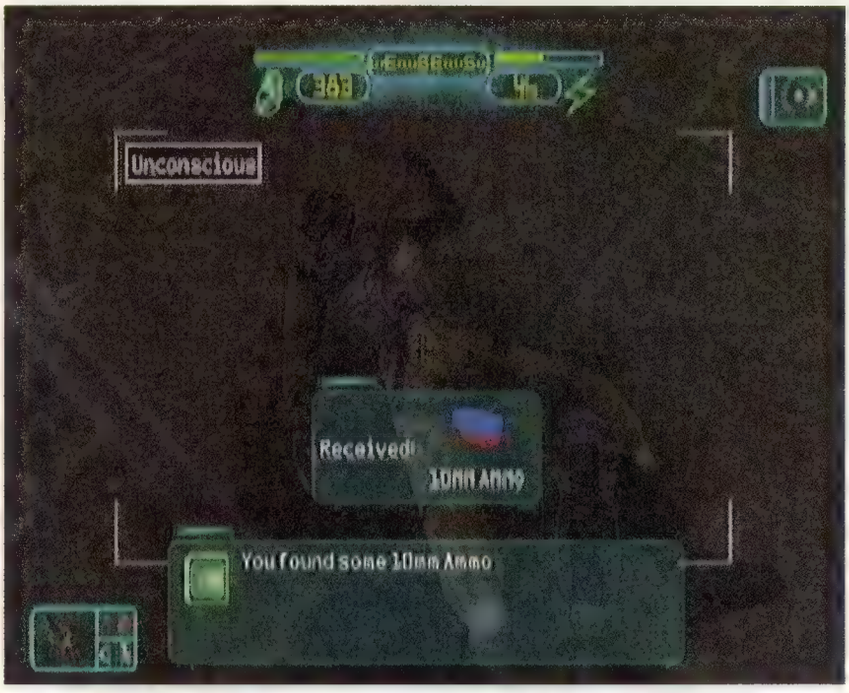


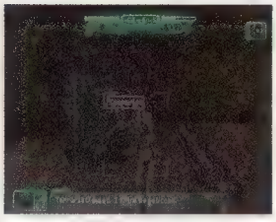
*I dialoghi in **Deus Ex** contano ben diecimila righe di testo. A seconda delle opzioni selezionate durante una conversazione si possono ottenere vantaggi nella risoluzione degli enigmi o nuovi equipaggiamenti.*

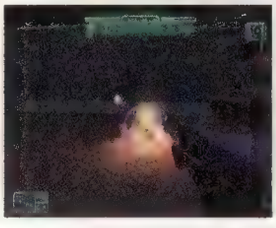
Warren Spector, mente di Ion Storm, ha sempre considerato la visuale in soggettiva come il veicolo più adatto per trascinare il giocatore nei mondi e nelle storie da lui inventati. Dagli scenari fantasy di **Ultima Underworld** a quelli fantascientifici di **System Shock**, le sue produzioni hanno sempre posseduto una profondità e un'atmosfera mai raggiunta nemmeno dal più complesso degli FPS. Pluripremiato nella sua incarnazione per PC, **Deus Ex** riassume in un unico gioco tutto ciò che ha realizzato Spector negli ultimi anni: è un'avventura, è un RPG, è uno stealth game, è un FPS, ma soprattutto è in fase di adattamento per PlayStation2. La conversione è da molti ritenuta impossibile sia per la vastità delle ambientazioni offerte dal gioco che per il suo intensivo uso della tastiera. Per questo motivo Ion Storm è dovuta ricorrere ad una serie di compromessi che hanno in parte alterato il titolo, senza però inficiarne eccessivamente il valore ludico. Anzi, nel ridisegnare alcune ambientazioni (soprattutto gli esterni) al fine di renderle maggiormente compatibili all'impiego su console, Spector ne ha approfittato per apportare alcune correzioni atte a migliorare la giocabilità. Nel primo stage, ad esempio, la base della forza anti-terrorismo UNATCO di cui fa parte il protagonista è posta a una certa distanza dalla zona occupata dai terroristi e non al suo interno come avveniva in origine. In questo modo si è cercato di offrire all'utente un ingresso più graduale nell'azione di gioco anziché buttarlo sin dall'inizio nella fossa dei leoni. Com'era prevedibile, nonostante gli sforzi di Ion Storm, **Deus Ex** accede frequentemente al DVD-Rom di PS2 anche se con tempi di attesa non eccessivi (paragonabili a quelli di **Red Faction**). Ci duole inoltre segnalare che l'aggiornamento delle immagini non supera i 30 fotogrammi al secondo, scendendo in alcuni casi vicino ai 20. Gli autori hanno comunque assicurato che i problemi di instabilità del frame rate sono temporanei e saranno completamente risolti prima dell'uscita del gioco.

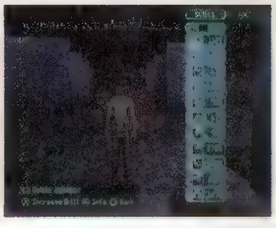
All'poca del lancio su PC, un paio di anni or sono, **Deus Ex** non sorprese più di tanto per la propria cosmesi: in fondo il titolo si basava su una leggera rivisitazione di un motore grafico (quello di **Unreal**) vecchio già di due anni. Di conseguenza, nonostante l'aggiunta di elementi nel fondale, l'arricchimento dei modelli poligonali e il miglioramento delle loro animazioni, anche la versione PS2 non si distingue per caratteristiche grafiche peculiari. Si è reso inoltre necessario ridisegnare totalmente la complessa interfaccia grafica per snellirne la configurazione in modo da adattarla al formato televisivo: opera tutto sommato riuscita, ad eccezione delle icone delle armi e degli equipaggiamenti che, a differenza della versione PC, sono rappresentati solo con immagini stilizzate. A meno di non aprire ogni volta la finestra di aiuto è quindi necessario memorizzare l'aspetto degli oggetti più particolari, compito non facile considerato il loro elevatissimo numero. Il nuovo Head Up Display ideato da Ion Storm include ora alcuni dei menù un tempo subordinati a schermate dedicate. In questo modo si può accedere all'equipaggiamento e ai dispositivi di potenziamento con una semplice pressione dei pulsanti del pad, senza interrompere l'azione di gioco.

Uno dei maggiori ostacoli incontrati da Spector nel convertire il proprio titolo è stato senza dubbio la necessità di adattare al pad PS2 un complesso sistema di controllo pensato per la combinazione tastiera/mouse. Per riuscire nell'impresa è stato necessario assegnare una funzione a tutti i tasti e le leve di Dual Shock 2 con l'effetto di ottenere una configurazione che in nessuna delle sue quattro varianti prefissate risulta facilmente assimilabile. Il problema non è tanto il puntamento del reticolo di mira o lo spostamento del personag-





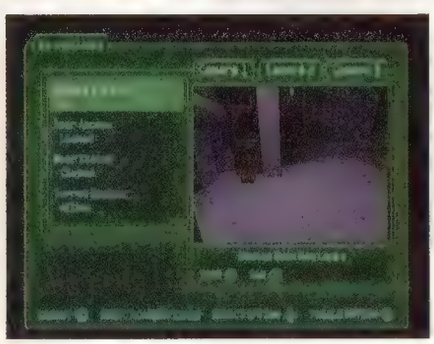




gio, gestiti egregiamente dagli stick analogici grazie ad un sistema di autopuntamento, ma l'attivazione di funzioni che richiedono combinazioni di tasti facili da dimenticare nei momenti più concitati. In alternativa al pad possono essere impiegati tastiera e mouse USB, la cui organizzazione dei comandi rispecchia fedelmente quella della versione PC. Stranamente la versione beta provata da **Super Console** non offriva la possibilità di ridefinire i controlli, mancanza che ci auguriamo venga corretta nel prodotto finale.

Come avevamo descritto nell'anteprima pubblicata su **SC**84, **Deus Ex** si differenzia dai titoli simili per l'impiego di una struttura di gioco estremamente aperta che lascia un'incredibile livello di libertà all'utente. A seconda di come si distribuiscono tra le abilità disponibili i vari punti-esperienza ottenuti con ogni obiettivo completato, è possibile decidere quale personaggio interpretare. Chi preferisce affrontare i problemi di petto e con armi in pugno può dare la precedenza agli skill di combattimento e falciare tutti i bersagli che il reticolo di mira segnala come nemici fino al completamento della missione: a parte qualche porta invulnerabile ai colpi del lanciamissili o certi passaggi che richiedono di soddisfare determinati requisiti per poter essere superati, si può progredire senza troppe elucubrazioni mentali dando sfogo alle proprie aspirazioni distruttive. Gli amanti dell'infiltrazione silenziosa possono concentrarsi nell'incremento delle caratteristiche fisiche del proprio alter ego digitale: potendo muoversi silenziosamente, rimanere in immersione per lunghi periodi, sollevare grandi pesi e spiccare lunghi balzi, è possibile aggirare la maggior parte dei pericoli senza mettere a rischio la propria incolumità. Per l'infiltrato è buona norma dialogare con il maggior numero di persone, offrendo loro anche oggetti in regalo, in modo da venire a conoscenza delle potenziali minacce e di eventuali passaggi nascosti. Gli appassionati di cyberpunk possono optare per la figura dell'hacker, ottenibile specializzandosi sugli skill di intrusione elettronica. Nel mondo futuristico di **Deus Ex** saper penetrare all'interno di un computer permette non solo di penetrare silenziosamente in edifici altamente sorvegliati, ma anche di riprogrammare i sistemi di difesa contro i propri nemici. I fondi per acquisire dei gadget sofisticati, possono essere recuperati dall'hacker collegandosi nei circuiti bancari ed effettuando operazioni di prelievo illecite. Ovviamente non si è obbligati a scegliere una professione ben definita, ma si può miscelare le varie abilità in modo da adattare il protagonista al proprio stile di gioco. Per progettare dei livelli che riuscissero a offrire strade differenti a seconda delle caratteristiche del giocatore, Spector ha assegnato alla maggior parte delle azioni di gioco un costo, il cui valore dipende dalle abilità del personaggio. Tanto per fare un esempio, scassinare una serratura può richiedere il 20% di usura del proprio grimaldello se non si possiede abilità di scasso, spesa che viene dimezzata se invece si è esperti scassinatori. Al fine di compensare abilità mancanti si può far uso di impianti e nanotecnologie, il cui impiego consuma però cariche energetiche, limitando il loro utilizzo ai momenti di massimo bisogno.

Nonostante un aggiornamento uscito all'inizio dello scorso anno abbia dotato la versione PC di **Deus Ex** di una modalità multigiocatore, la conversione per PS2 rimane un'esperienza solitaria per precisa volontà del proprio autore. La sua struttura aperta e la notevole profondità promettono comunque una notevole longevità, superiore alla media degli sparatutto in soggettiva disponibili sul mercato. Per un giudizio finale sul prodotto vi rimandiamo comunque all'ormai prossima recensione del gioco.

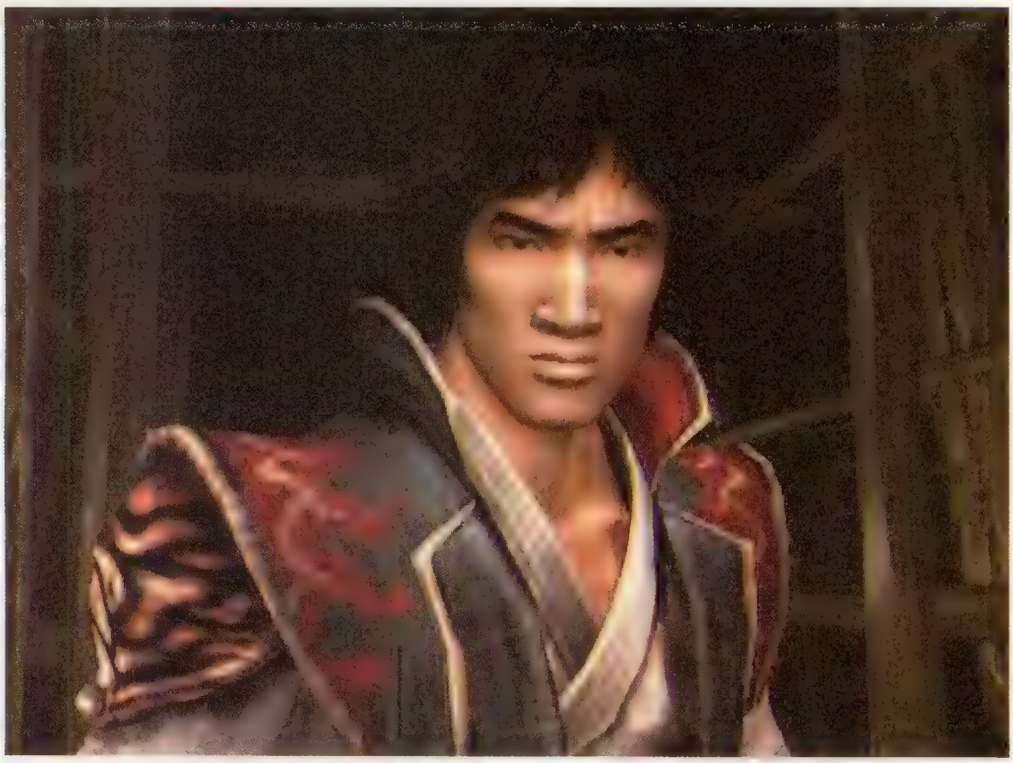


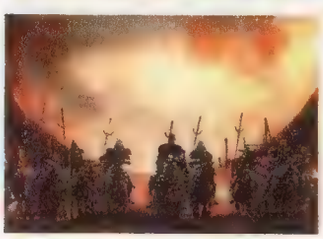
Collegandosi ai sistemi di sorveglianza è possibile spegnere le telecamere, aprire le porte e rivolgere le mitragliatrici automatiche contro i propri avversari.

*In **Deus Ex** la maggior parte degli elementi presenti sul fondale può essere sollevata e spostata, compresi i corpi degli avversari abbattuti. Per gli oggetti più pesanti è però necessario sviluppare la propria forza oppure attivare un potenziamento bionico.*

Onimusha 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **7 marzo (JPN)**





Per essere il seguito di un gioco che ha totalizzato circa 2 milioni di copie in tutto il mondo, ritrovarsi a pochi giorni dalla commercializzazione di **Onimusha 2** senza avergli dedicato un'anteprima esaustiva lascia quantomeno sorpresi. Sono state rilasciate più informazioni su **Onimusha Genma** per Xbox negli ultimi mesi di quante ne siano giunte in un anno in merito al seguito per PlayStation2. Durante tutto questo periodo, il silenzio di Capcom è stato tale da annebbiare anche il solo ricordo dell'esistenza del progetto (già nota sin dall'uscita del prequel). Ad ogni modo, nell'imminenza della release in terra nipponica dell'ultimo lavoro di Inafune, è utile (forse anche dovuto) ricapitolarne le caratteristiche ludo-tecniche approfondendole con i pochi brandelli di informazioni extra trapelati di recente.

Come noto (**SC**83) **Onimusha 2** è ambientato nel Giappone del 1573, dieci anni dopo le vicende che hanno visto coinvolto il prode samurai Samanosuke nel prequel. Il nuovo protagonista, Yagyu Jubei, dovrà vedersela nuovamente con Nobunaga ed il suo esercito di demoni, ma laddove Samanosuke poteva contare solo sull'aiuto dell'agile Kaede, Jubei verrà supportato da ben 4 comprimari: la ventenne donna guerriero Oyu Odani, ottima - nonché avvenente - spadaccina, il trentatreenne Saiga Magoichi, esperto nell'uso delle armi da fuoco, il trentaseienne Kinoshita, massiccio ex-comandate dell'armata di Nobunaga, ed il giovane Fuma Kotaro, un ninja pratico con i coltelli. Ognuno di questi personaggi farà da spalla a Jubei durante alcuni combattimenti agendo autonomamente secondo le regole dei propri algoritmi di IA. Pare inoltre che il giocatore avrà la possibilità di scegliere qualche compagno chiamare in aiuto in determinate circostanze e che, a seconda della trama, il prescelto potrà accorrere in soccorso o fregarsene bellamente. Da segnalare, inoltre, la presenza di numerosi NPC con cui sarà dato modo dialogare per ricavarne banali approfondimenti narrativi o più significativi incarichi extra ricompensati con oggetti vari.

Dal punto di vista tecnico **Onimusha 2** si preannuncia massiccio. Una maggiore definizione dei modelli poligonali, unita a dei fondali pre-renderizzati "vitalizzati" da più pervasive animazioni precalcolate come lo scorrere del fiume, l'ondeggiare dell'erba o la pioggia battente, sono alcuni dei miglioramenti apportati da Inafune ed il suo team all'impianto cosmetico. Considerato il già ottimo risultato ottenuto con **Onimusha** nonostante l'operazione di "travaso" da PSone a PS2 di cui era il frutto, è bene premunirsi legandosi ben stretta la mandibola al cranio.

Tempo ed idioma permettendo (non è certo che vi saranno i sottotitoli in inglese), **Super Console** dirà la sua su **Onimusha 2** nel prossimo numero.

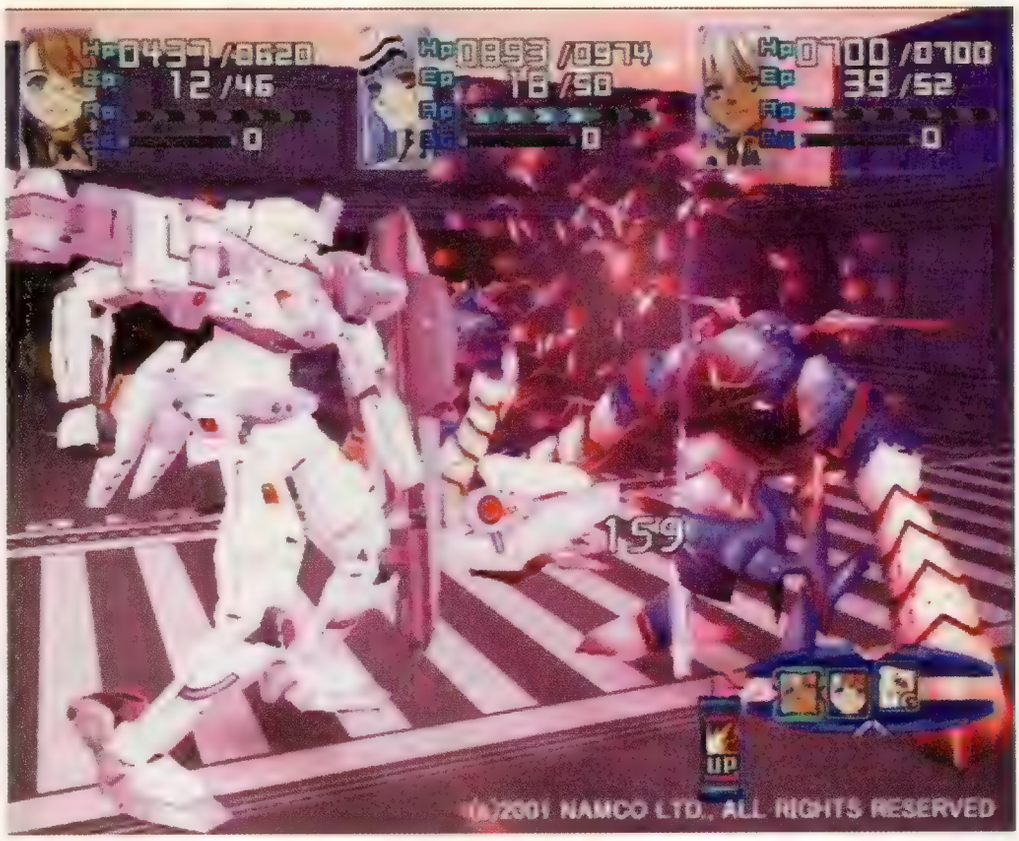
Xenosaga Episode I

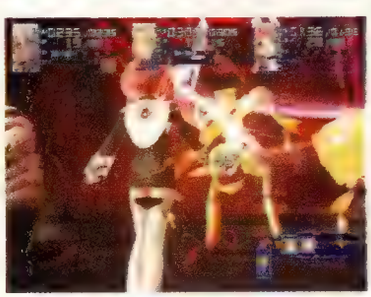
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Monolith Soft** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **28 febbraio (JPN)**

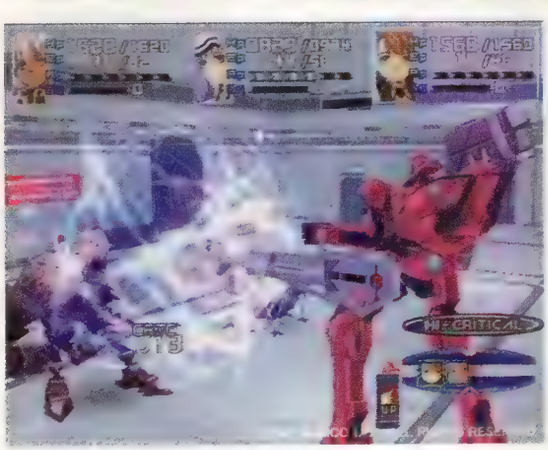
Risiederà su un DVD doppio strato piuttosto che su due DVD tradizionali da 4.7GB il "monolitico" RPG di Namco. Un dato irrilevante dal punto di vista ludico, nonché ridondante in questa sede. Ciononostante la scelta di Namco di supportare il formato DVD9 per bandire pratiche swappanti senza privarsi di un solo secondo di parlato o FMV, mette definitivamente in soffitta le illazioni in merito all'idiosincrasia del lettore PS2 verso l'impiego del double layer al di fuori dell'ambito DVD-Video. Detto questo, e nell'anticiparvi la recensione del primo titolo degli ex-sviluppatori Square per il sistema Sony già sul prossimo numero, riportiamo in questa sede la notizia della presenza di un paio di mini-giochi: un gioco di carte dalle regole attualmente oscure ed un sorta di clone di **Virtual On** con protagonisti i mech del RPG Namco. Anche in questo caso informazioni più dettagliate sono pressoché inesistenti.

Seguito commerciale ma prequel narrativo di **Xenogears**, **Xenosaga** ha lasciato interdetta **Super Console** nel corso dell'ultimo Tokyo Game Show per una sovrabbondanza di sequenze in realtime (magistralmente realizzate) rispetto alle poco impressionati scene di combattimento vere e proprie. La puzza di film interattivo si sente lontano un miglio, ma il prodotto finale potrebbe farci riconsiderare l'opportunità di prestare fede al nostro naso.

Il gioco verrà commercializzato in Giappone in due edizioni, una standard a 7.800 yen ed una de luxe (Premium Box) a 12.800 yen (circa 110 euro pari a circa 210 mila lire). Quest'ultima includerà un modellino del personaggio KOS-MOS, una (preziosa?) cartellina con logo "Xenogears", un portachiavi ed un libro custode di disegni ed art vari.







Malice

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sierra** Sviluppatore: **Argonaut** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Presentato da Microsoft come uno dei primi progetti in sviluppo per Xbox nonché come veicolo esplicativo delle potenzialità del suo sistema, **Malice** è stato recentemente annunciato anche per PlayStation2. Lo sviluppo di entrambe le versioni procede oggi parallelamente ed è bene precisare che quello per il sistema Sony non sarà una conversione di quello Xbox. Argonaut ha infatti ricodificato il suo motore grafico (noto col nome di "Shadow Caster") per adattarlo all'hardware PlayStation2 senza comprometterne le prestazioni. Algoritmi di bump mapping ed ombreggiature in tempo reale verranno implementati nella versione PS2 seguendo vie differenti rispetto a quelle battute sul sistema Microsoft, ma il risultato finale, a detta degli sviluppatori, sarà identico. Per gli amanti dei numeri si rende noto che il motore di **Malice** sarà in grado di mandare a video 260.000 poligoni per frame, a 60fps costanti (per un totale di 15 milioni e 600 mila poligoni al secondo). Notevole.

Dal punto di vista strutturale, la versione PS2 conterrà livelli addizionali rispetto a quella Xbox (che ne prevede 25), a loro volta custodi di inedite meccaniche ludiche su cui Argonaut preferisce non specificare altro limitandosi a dire di trovarle più "adatte" al sistema Sony. Qualsiasi cosa voglia dire. Più in generale il gioco miscela avventura, attività piattaformistica e puzzle solving stendendo il tutto su una maglia narrativa ispirata dal racconto *Alice nel Paese delle Meraviglie*, ma dai toni più decisamente più noir.

Previsto per la fine dell'anno, Malice tornerà su queste pagine appena avremo l'opportunità di verificare quelle qualità tecnoludiche per cui il team di sviluppo esprime tanto di quell'entusiamo ed autocompiacimento da sembrare quasi sincero.

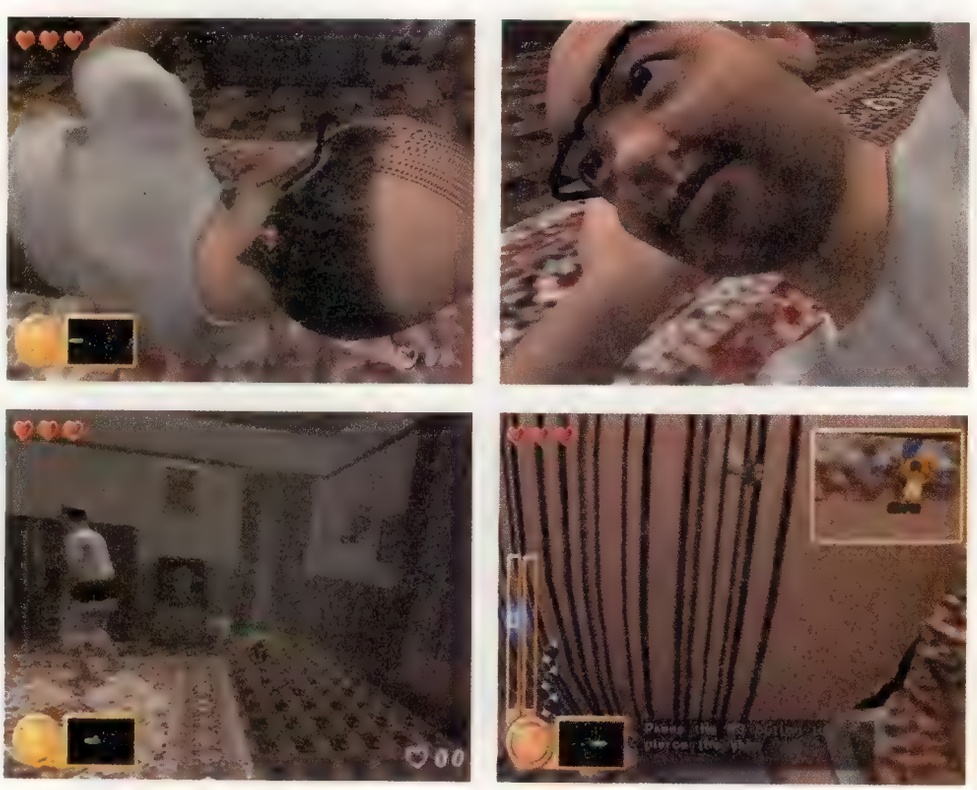
Mister Mosquito

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **SCEI** Supporto: **N/A** Uscita: **2Q 2002 (USA)**

Di questa industria, la più ricca concentrazione di menti creative e spiriti innovatori risiede probabilmente in Giappone. Il che appare ironico se si considera che il consumatore nipponico medio tende a privilegiare seguiti e remake di famosi franchise, o generi dalla meccanica consolidata, piuttosto che roba come **Rez** o **Ico** (due dei più "particolari" prodotti disponibili per PlayStation2, scomparsi dalle top 20 locali in un nanosecondo). Non sorprende quindi che un destino analogo sia toccato a **Ka**, il "simulatore di zanzara" commercializzato in Giappone da Sony qualche mese fa e subito dimenticato. Ciononostante qualcuno in Eidos deve averne apprezzato l'idiozia concettuale di fondo al punto di inserirlo nella propria line up Occidente sotto il più eloquente appellativo di **Mister Mosquito**.

Il giocatore comanda una zanzara in un appartamento abitato da una famiglia giapponese. Il suo scopo è succhiare il sangue degli inquilini evitando di farsi beccare ed eventualmente diventare parte della tappezzeria. Attacchi notturni e picchiate repentine sono quindi le strategie da privilegiare. Una volta atterrati sulla vittima e conficcato il pungiglione attraverso lo strato dermico (tasto R3), si può dare inizio alla fase di risucchio ruotando lo stick destro del DualShock2. A seconda della velocità di rotazione, il plasma viene aspirato più o meno velocemente. Agire rapidamente è importante: dopo un po' la vittima comincia ad avvertire un certo prurito ed adotta le contromisure per placarlo...

Sviluppato da un oscuro team giapponese interno a SCEI, **Mister Mosquito** dovrebbe cominciare a ronzare sulle teste degli yankee entro giugno. Nulla è noto circa un'eventuale commercializzazione sul mercato PAL.



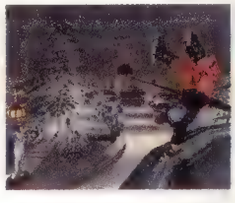
Aggressive Inline

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Acclaim** Sviluppatore: **Z-Axis** Supporto: **N/A** Uscita: **16 maggio (USA)**

Basato sul nuovo motore grafico codificato da Z-Axis per **Dave Mirra 2**, **Aggressive Inline** vuole essere, nelle intenzioni di Acclaim, il **Tony Hawk Pro Skater** dell'inline skating. Malgrado il titolo non ostenti alcun nome dal medesimo potere persuasivo di quello del "falco", il pacchetto ludico in sé offrirà riproduzioni alquanto fedeli di professionisti dello sport estremo in oggetto quali Taig Khris, Frankie Morales, Shane Yost, Eito Yasataoko, Jaren Grob, Matt Lindemuth, Matt Salerno, Sam Fogerty, e ovviamente Chris Edwards. Quest'ultimo, riconosciuto come il padre fondatore dell'inline skating, starebbe collaborando con il team di sviluppo come advisor nonché come modello per le sezioni di motion capture.

Come tutte le simulazioni di sport estremo su ruote e rotelle, il quid ludico di **Aggressive Inline** fa perno su un ricco sistema di acrobazie da sperimentare su un altrettanto ricco repertorio di strutture scenografiche. Le ambientazioni spaziano dal classico contesto urbano (con tanto di traffico), ad un museo (con tanto di Tirannosauro da grindare lungo la spina dorsale), passando per Luna Park, porti mercantili, centri commerciali e così via. Dalle funzioni analoghe a quelle viste in **Extermination**, un particolare "action button" permetterà di eseguire automaticamente azioni diverse a seconda delle circostanze premendo sempre il medesimo tasto. Ad esempio, nel caso in cui un trick andato a male vi proietti verso una dolorosa caduta, la tempestiva pressione dell'action button converte una potenziale frattura della spina dorsale in un più salutare atterraggio sulle gambe. E' previsto inoltre un pratico e funzionale sistema di concatenamento di trick risultante in combo dalla ragguardevole estensione.

Allo scopo di instillare un minimo di spessore e varietà in un sistema di gioco endemicamente votato alla ripetitività, **Aggressive Inline** propone una serie di eventi attivati da brevi dialoghi con gli NPC locali. Ogni evento offre una sfida specifica al termine della quale un (al momento criptico) sistema di monitorizzazione del proprio operato produce una qualche evoluzione del proprio skater. Caratteristiche e conseguenze di questo processo evolutivo sono al momento oscure, e verranno probabilmente chiarite con l'approssimarsi della data di lancio del titolo Z-Axis negli States, attualmente fissata per il 16 maggio.



Star Wars: Jedi Starfighter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Lucas Arts** Sviluppatore: **Lucas Arts** Supporto: **N/A** Uscita: **Marzo (USA)**

A pochi mesi dalla proiezione nelle sale cinematografiche americane di *Star Wars Episode II*, la comunità videoludica yankee avrà il privilegio non solo di vedere, ma anche di pilotare alcune delle astronavi interstellari e di conoscere alcuni dei nuovi personaggi della trilogia Lucas prima dei comuni mortali. E' previsto infatti per marzo (il film per il maggio) **Star Wars: Jedi Starfighter**, seguito del primo nonché discreto shooter spaziale di Lucas Arts per PS2.

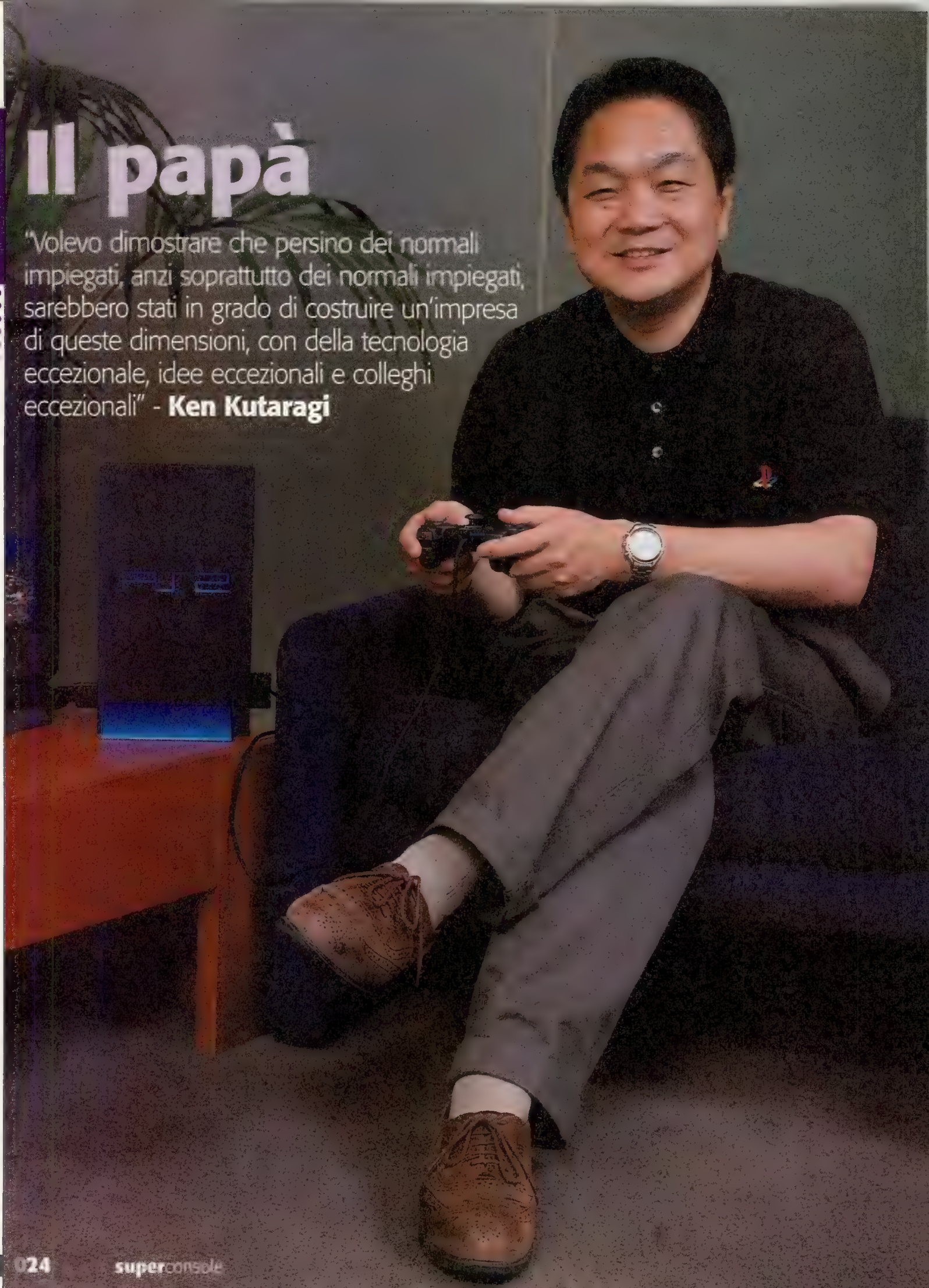
Grazie all'uso della Forza, i piloti Jedi da salotto potranno devastare il cosmo e le superfici di alcuni pianeti nell'arco di 20 missioni attraversate da una trama ispirata alla pellicola ed affrontabili in solitario o con un amico in modalità co-operativa via split screen.

In virtù di un (si spera poderoso) ritocco del vecchio e lacunoso motore grafico, **Star Wars: Jedi Starfighter** promette di offrire un'esperienza visiva più soddisfacente e meno claudicante dal punto di vista del frame rate. A giudicare dalle foto rilasciate dalla società statunitense il livello di dettaglio appare decisamente superiore a quanto visto nel prequel dando credito agli strilli della press release. Ciononostante l'impatto visivo generale è ancora a diversi anni luce di distanza dalla roboante offerta bump-mappata di **Rogue Leader** per GameCube. Davvero, non c'è confronto.

Nell'attesa che l'industria videoludica si risvegli e tiri fuori degli sparatutto siderali come si deve (ridateci **Colony Wars**) non resta che sperare nella riuscita del prodotto lucasiano, fingendo per un attimo di ignorare la triste nomea dei prodotti tie-in.

Il papà

"Volevo dimostrare che persino dei normali impiegati, anzi soprattutto dei normali impiegati, sarebbero stati in grado di costruire un'impresa di queste dimensioni, con della tecnologia eccezionale, idee eccezionali e colleghi eccezionali" - **Ken Kutaragi**



Geniale. Arrogante. Furbo. Fortunato. Negli anni passati, sono stati molti gli aggettivi utilizzati per descrivere la caleidoscopica personalità di Ken Kutaragi, il "padre di PlayStation". Difficile esprimere un giudizio sull'uomo che ha creato due console in grado di vendere, attualmente, oltre 100 milioni di unità in tutto il mondo: persino gli ingegneri e i vari dipendenti di SCEI lo temono e lo stimano al tempo stesso, contribuendo a creare intorno a lui un'aura di leggenda che stride notevolmente con l'immagine che Kutaragi dà di sé nelle proprie (rare) apparizioni pubbliche. Pur essendo presidente e amministratore delegato di una società che ha economicamente dominato il mercato dei videogiochi negli ultimi anni, è infatti evidente come Kutaragi-san mantenga inalterata una passione smodata per l'intrattenimento elettronico e come abbia una chiara visione di come possa essere il futuro in questo settore. Tradotto in parole povere, laddove molti si preoccupano di cosa potrebbe accadere il prossimo Natale, Ken sta già analizzando il possibile scenario videoludico dei prossimi dieci anni. **Super Console** ha avuto la fortuna di incontrare Kutaragi durante un press tour in terra nipponica. Ecco quanto dichiarato dal padre di PlayStation all'incontro con la stampa europea...

La concorrenza di PS2

"In ambito videoludico, [la concorrenza] è rappresentata da Xbox e GameCube. In ogni caso, vediamo le altre console come un possibile stimolo visto che, come PlayStation e PlayStation2, c'è l'obiettivo comune di migliorare lo sviluppo del divertimento elettronico. Crediamo che, per l'utenza in generale, i telefoni cellulari ed Internet potrebbero risultare dei concorrenti diretti oppure degli alleati in grado di fornirci grandi possibilità. Xbox e GameCube stanno avvicinandosi al mercato sfruttando al meglio il proprio settore di competenza. Con il GameCube Nintendo ha cominciato a indirizzarsi verso un'audience particolarmente giovane, come col N64. Mentre con Xbox, Microsoft ha utilizzato un approccio simile a quello PC."

L'hardware di PlayStation2

"L'architettura [di PS2] è molto profonda, ma difficile. Avremmo dovuto rendere il tutto più facile per i creatori di giochi all'inizio. Con PlayStation, una buona piattaforma, lavoravano tutti sul metallo. Adesso una persona molto in gamba può probabilmente comprendere PS2 in diversi mesi. Un publisher di buon livello può riuscirci e scoprire i segreti che abbiamo messo [nell'hardware]. Ma i nuovi arrivati che hanno fatto esperienza solo su PC... E' tutto molto diverso con un solo processore. Ci sono voluti due anni, ma adesso va molto bene: gli sviluppatori stanno ottenendo prestazioni ottime da PS2.

Non vedo questo prodotto come un PC, ma più come un televisore. Il PC è un ottimo strumento per chi deve creare, ma qui stiamo parlando di divertimento. Qualcosa di simile a un telefono cellulare. Qualcosa che dev'essere conveniente e robusto e che vostro nonno dovrebbe essere in grado di utilizzare."

PS2 e l'online

"In Giappone stiamo conducendo dei test sulla struttura dei collegamenti tramite PS2. I test sono portati avanti da SCEI e altri sviluppatori. Stiamo anche lavorando con Namco e Sega sullo sviluppo di terminali per il collegamento a banda larga nelle sale giochi. Questi saranno la base delle prossime connessioni a banda larga casalinghe. Il progresso in ogni territorio dipenderà dall'espansione delle connessioni a banda larga in ogni regione. Vogliamo che nel 2002 il maggior numero possibile di PS2 sia collegata alla rete."

Il futuro

"Sony Computer Entertainment amplierà il mercato: [si sta passando] da un mercato di giocattoli indirizzati ai bambini a un mercato di divertimento elettronico largamente accettato da una gran varietà di utenti. PlayStation è stata accettata da oltre 100 nazioni nel mondo e PS2 si sta diffondendo a un ritmo ancor superiore. PlayStation 2 in effetti sta vendendo a un ritmo quasi tre volte superiore a quello di PlayStation, di cui esistono quasi 90 milioni di unità. Adesso sono passati due anni dal lancio e la quantità di titoli disponibili su questa piattaforma è eccellente. Grazie alla retrocompatibilità, una novità in quest'industria, diverse centinaia di milioni di persone nel mondo stanno esplorando il mondo del divertimento elettronico. I [video]giochi sono cresciuti fino a diventare una delle categorie principali nel divertimento casalingo.

La prossima rivoluzione sarà costituita dai collegamenti a banda larga. I videogiochi sono un contenuto ideale per il broadband. Le console [attuali] hanno una capacità di calcolo incredibile se paragonate al PC medio. Qualche anno or sono si diceva che i computer avrebbero soppiantato le console in ambito videoludico, ma adesso è Microsoft ad essersi tuffata nel business delle console. In futuro crediamo che i televisori verranno dotati di un monitor con progressive scanning come i televisori digitali con maxischermo o i monitor dei PC. Internet a banda larga potrebbe soppiantare non solo le normali telecomunicazioni, ma anche le comuni trasmissioni [televisive]. In futuro tutto sarà collegato in rete: console, televisore, telefono, PC... tutto. La situazione ideale [in questo contesto] sarebbe che PS2 potesse collegarsi a Xbox *(sorride)*. Fino ad oggi, il mondo dei videogiochi era limitato a un media e a un hardware preconfezionati. Con i collegamenti a banda larga la gente di tutto il mondo sarà collegata 24 ore al giorno. I giochi non avranno più nessun limite e si evolveranno in una nuova forma di divertimento. Sarà un problema per noi se la diffusione delle connessioni a banda larga verrà rallentata da qualche decreto governativo contro un monopolio o concorrenza sleale. Siamo comunque fiduciosi che la diffusione del broadband non verrà rallentata, visto che il mercato in questione è quantomai aperto e senza limiti. I prezzi stanno diventando accessibili ovunque e anche in Giappone la cifra da pagare per un collegamento a banda larga è ormai molto bassa. Questo è importante. Crediamo che la comunicazione sia il punto chiave del divertimento, per tutti noi. I videogiochi [attuali] offrono dei contenuti eccellenti, ma integrando qualsiasi forma di comunicazione nel gameplay e permettendo agli utenti di interagire fra loro in diversi modi, i risultati possono essere inimmaginabili. CD e DVD vanno bene, ma offrono un divertimento "solitario". La gente vuole parlare e collaborare con gli altri: ecco perché viviamo in città e ci troviamo insieme in ristoranti o bar. La rete dev'essere un medium per la distribuzione di nuovi contenuti, un medium che andrebbe ad affiancarsi al lettore DVD presente nella PlayStation2. I miei figli vogliono interagire coi loro amici. La comunicazione è essenziale. Ovviamente CD-ROM e DVD-ROM rimangono il nostro medium principale. Non scompariranno: ora costituiscono il mezzo più efficace per la distribuzione [di contenuti]."

> "La **situazione ideale** sarebbe che **PlayStation2** potesse collegarsi a **Xbox**"

Nella foto un uomo soddisfatto. E chi non lo sarebbe con un conto in banca e un parco macchine come quelli di mister Kutaragi?

SCEI e i portatili

"Il GameBoy Advance è molto bello, ma la qualità dello schermo non è molto attraente. Il concept è buono, i giochi anche. Ma con la tecnologia attuale, è davvero difficile [produrre un portatile di buon livello]. Ovviamente Sony è interessata ai portatili, ma bisognerà attendere forse ancora due o tre anni per avere la tecnologia adatta. Comunque ci arriveremo. Lo schermo LCD portatile della PSone [prodotto da Sony] è più luminoso di molti monitor CRT ed è molto veloce: è in grado di riprodurre animazioni a 60fps. Lo schermo del GameBoy Advance è molto lento."

Videogiochi e arte

"Arte? Noi lavoriamo nel campo del divertimento. Forse alcuni creatori [di giochi] riescono ad aprire determinati concetti artistici mediante questa forma di divertimento. Ma parlerei più di prodotti.

In ogni caso qualsiasi tipo di contenuto è cultura e la cultura può avere varie forme. Spero che molti creatori con talento possano condividere la nostra visione e unirsi alla nostra piattaforma. Credo che nuove forme di divertimento possano essere create [in futuro] e spero che, alla fine, noi potremo fare da legame per la gente di tutto il mondo."

Fumito Ueda

Quando i sogni diventano realtà

Un'accusa che viene mossa sovente a Sony Computer Entertainment è quella di vantare un numero non elevato di team interni di rilievo e di affidarsi quindi in maniera eccessiva ai titoli prodotti da terze parti. In realtà, pur non essendo paragonabile alla controparte Nintendo (tanto per fare un nome a caso), il roster di SCEI custodisce diversi team meritevole d'attenzione: **Sky Gunner** potrà essere passato quasi inosservato sotto gli occhi del videogiocatore occidentale, ma **Ico**, ad esempio, ha portato alla ribalta un manipolo di uomini, capeggiato da Fumito Ueda e Kenji Kaido, in grado di regalarci uno dei migliori videogiochi degli ultimi dodici mesi. **Super Console** ha avuto la fortuna di incontrare il gruppo di sviluppatori durante un press tour in terra nipponica. Ecco quanto emerso da quell'incontro e da una chiaccherata successiva con Ueda-san…

Super Console: Pur essendo il vostro primo progetto, *Ico* ha avuto un eccellente riscontro da parte della critica mondiale. Probabilmente andrete orgogliosi di questo successo: pensate che questo possa però mettervi addosso eccessiva pressione nello sviluppo del vostro prossimo titolo?
Fumito Ueda: Non sento nessuna pressione particolare. Piuttosto che parlare di pressione, dobbiamo imparare da Ico per migliorarci con il nostro prossimo progetto.

SC: Considerando i non eccezionali risultati di vendita in Giappone, siete rimasti sorpresi dall'enorme successo ottenuto in Occidente?
FU: Sì, siamo rimasti sorpresi dall'accoglienza di critica e pubblico americani. Naturalmente ne siamo felicissimi. Un'accoglienza simile ha innalzato il morale di tutti i membri del team, sottoscritto compreso.

SC: Sappiamo che lo sviluppo di *Ico* è cominciato su PSone. Se aveste avuto la possibilità di lavorare sin dall'inizio su PS2, cosa avreste potuto aggiungere in fase di preproduzione?
FU: Considerando il tempo avuto a disposizione, sarebbe stato impossibile aggiungere qualcosa. Ma se avessimo iniziato a sviluppare direttamente su PlayStation2, probabilmente avremmo lavorato maggiormente sulle animazioni e sui movimenti di Yorda.

SC: *Ico* è stato presentato all'E3 di due anni fa, quando il gioco era ancora nelle primissime fasi di sviluppo e piuttosto diverso dalla sua versione finale. Come mai la decisione di mostrarlo al pubblico in uno stadio così primitivo?
FU: Forse sarete sorpresi [nel sentirlo], ma il cuore del game design non è cambiato particolarmente dall'E3 del 2000, anche se devo ammettere che [in quella versione] l'IA di Yorda era largamente incompleta e il gameplay era quindi incentrato sul ragazzo. Probabilmente è per questa ragione che in molti hanno pensato che ci fossero delle differenze. La ragione per cui abbiamo scelto di mostrare **Ico** così presto è per fare pubblicità al gioco, e per far conoscere il titolo a più gente possibile.

SC: Quali sono gli aspetti di *Ico* di cui andate maggiormente fieri e quali invece modifichereste, avendo del tempo a disposizione?
FU: Siamo orgogliosi di **Ico** come "prodotto completo", nella sua interezza. Il che comprende il gioco stesso, il design della copertina, il manuale e qualsiasi cosa riguardi **Ico**.

SC: Una delle peculiarità di *Ico* è la sua atmosfera fiabesca. Come mai avete optato per un mondo così "vellutato" anzich6 preferire, ad esempio, un'ambientazione medievale più realistica?
FU: La ragione è molto semplice. Volevamo realizzare un titolo per un pubblico il più ampio possibile, in modo che sia gli adulti che i bambini potessero essere in grado di apprezzare il gioco.

SC: Le creature d'ombra catturano sicuramente l'attenzione del giocatore, che le trova probabilmente più "malvagie" dei più classici nemici dei videogiochi. Perché sono interamente costituite da fumo?
FU: A causa del comportamento di questi nemici, abbiamo ritenuto che rendendoli troppo simili ad esseri umani o ad altre creature viventi, avremmo ottenuto un risultato visivo "eccessivo". Ecco perché sono esseri-ombra o costituiti da fumo. Possono sbucare da ogni dove e scomparire facilmente. Questo dona ai nemici un tocco più realistico, se si pensa al loro comportamento. Un'altra ragione era semplicemente quella di facilitare al giocatore il compito di distinguere su schermo Yorda, il ragazzo e il nemico.

SC: Un'altra peculiarità di *Ico* è il sistema d'inquadrature, piuttosto unico nel genere degli action game in terza persona. Tutte le inquadrature sembrano pensate non solo per offrire la migliore visuale possibile dell'azione, ma anche la più "artistica". Era una decisione che avevate preso sin dall'inizio del progetto? Quanto lavoro ha richiesto la gestione della telecamera virtuale?
FU: Abbiamo optato per questo sistema d'inquadrature di modo che il giocatore non perda mai il senso dell'orientamento. Ci sono delle linee immaginarie nelle varie aree, che delimitano il cambio d'inquadratura, e su cui abbiamo lavorato fino alla fine. E' impossibile quantificare il tempo speso sulla telecamera virtuale, visto che l'abbiamo modificata dal primo all'ultimo giorno di sviluppo.

SC: Che tipo di approccio usa con il game design? Da che parte inizia quando deve dare forma alle idee che le si materializzano in testa?
FU: [Un approccio] "visuale". Disegno semplicemente degli schizzi o lavoro direttamente su software 3D (Lightwave 3D).

SC: Dando un'occhiata ai credits di *Ico*, sembra che lei sia stato coinvolto in molti aspetti dello sviluppo del gioco, dal game design alla realizzazione del logo alla messa a punto di effetti speciali come esplosioni e fumo. Per il direttore di un progetto

Fumito Ueda
(direttore/game designer/art director)

come *Ico*, quali sono i vantaggi nell'essere coinvolto a 360° nello sviluppo del proprio titolo?
FU: Ero fermamente deciso ad essere coinvolto in ogni cosa in cui sia bravo. Originariamente, infatti, ero grafico ed animatore. Ma la ragione principale [del mio coinvolgimento] è che eravamo a corto di staff…

SC: *Ico* ha uno stile quasi minimalista, sicuramente più austero di molti altri giochi attuali: mancano del tutto indicatori di status sullo schermo, Ico e Yorda comunicano in maniera estremamente semplice…
FU: Crediamo che i giochi di oggi siano spesso troppo complicati. **Ico** è un titolo dove i giocatori devono essere creativi e devono pensare. Il giocatore può prendere il titolo e cominciare a giocare senza un manuale; ci sono solo poche cose da ricordare per farlo. Speriamo che i giocatori possano divertirsi mentre pensano a come superare certe battaglie o certi enigmi.

SC: Quindi è stata per voi una priorità quella di rendere *Ico* accessibile anche ai giocatori meno esperti coi titoli d'azione?
FU: Naturalmente. I videogiocatori, soprattutto in Giappone, sono molto esigenti quando si parla di giocabilità o immediatezza, e rifiutano i titoli che non offrono queste due caratteristiche. Abbiamo quindi cercato di rendere **Ico** il più semplice possibile.

SC: A proposito del linguaggio utilizzato da Yorda e Ico… Ha qualche relazione con una lingua "reale"?
FU: No, non ci siamo ispirati a nessuna lingua particolare nel creare quel linguaggio immaginario. Per certi versi si potrebbe pensare che il linguaggio del ragazzo sia simile al cinese e quello della ragazza al francese…

SC: Cos'ha influenzato la decisione di abbandonare una colonna sonora tradizionale in favore di effetti ambientali più "naturali"?
FU: L'utilizzo di un sottofondo musicale è stato tenuto al minimo in questo gioco. Abbiamo usato delle musiche solo in aree dove pensavamo avrebbero potuto essere efficaci. Questo contribuisce a trasmettere l'essenza del mondo di **Ico**.

SC: Com'è stato possibile ottenere delle animazioni così "fluide"?
FU: Tutte le animazioni sono state realizzate a mano dal nostro staff. In questo modo [è stato possibile] ottenere un dinamismo altrimenti irraggiungibile con le normali tecniche di motion capture.

SC: Però avete utilizzato alcune routine di cinematica inversa per le animazioni del braccio di Yorda, quando Ico la porta per mano...
FU: SI, le animazioni del braccio di Yorda sono state realizzate con delle semplici routine di cinematica inversa.

> "Crediamo che i **giochi di oggi** siano spesso **troppo complicati**. [...] Abbiamo quindi cercato di rendere **Ico** il più **semplice possibile**."

Anche le animazioni di collo e torace sono in parte controllate da routine simili.

SC: Pensa che in futuro la cinematica inversa avrà un ruolo di maggiore importanza rispetto alle animazioni motion captured?
FU: Non credo. E' ancora impossibile per i programmi attuali "capire" le emozioni dei personaggi [di un videogioco].

SC: Quando e come siete diventati un team interno di Sony Computer Entertainment?
FU: Da marzo a giugno del '97 ho realizzato, praticamente da solo, un filmato che facesse da introduzione al team, insieme a un possibile piano delle uscite. Poi c'è stata la presentazione vera e propria, e di seguito sono arrivati man mano tutti i membri del team. In pratica, abbiamo cominciato [a lavorare per SCEI] nel febbraio del '98.

SC: A quali altri progetti avete lavorato prima di finire in SCEI?
FU: A dire il vero questo è stato il primo progetto per il nostro team. In un certo senso si può dire che il team ha avuto un approccio "amatoriale", ed è qualcosa che abbiamo sempre cercato di non dimenticare in fase di sviluppo. Questo è probabilmente il motivo per cui **Ico** non è semplicemente "un altro gioco".

SC: Di quante persone è composto il team?
FU: Il team è formato da circa 20 persone (siamo arrivati ad un massimo di 23, adesso siamo 18). Il producer di **Ico** è Kenji Kaido, mentre io ho fatto da game designer/art director.

SC: I membri del team sono stati scelti personalmente da lei o assegnati da SCEI?
FU: Alcuni creativi, animatori e designer di **Ico** sono miei amici dall'università. Altri membri sono stati selezionati grazie all'aiuto di Kaido-san.

SC: Il vostro gruppo è soprannominato molto semplicemente "il team di Ico". Avendone l'opportunità, come battezzerebbe la sua squadra?
FU: Hmmm... Non mi viene in mente niente.

SC: Se non foste un team interno di SCEI, ma lavoraste come indipendenti, su quale piattaforma vorreste convertire *Ico* o sviluppare un nuovo progetto? E perché?
FU: Porterei **Ico** su una console portatile. La ragione è che crediamo che il concept di **Ico** sia adatto anche a un titolo bidimensionsale. Un gioco interamente nuovo? [Svilupperei] su PS2, naturalmente.

SC: Dando un'occhiata a titoli sviluppati internamente come *Ico*, *Ape Escape* e *Sky Gunner*, sembra che SCEI stia investendo parecchio per dare vita a nuove idee e sviluppare nuovi concept. E' d'accordo con quest'affermazione?
FU: Non sono convinto che **Ico** sia basato su un nuovo concept, ma il fatto che abbiano dato il via libera a un titolo come il nostro dimostra comunque come SCEI approvi lo sviluppo di nuove idee.

SC: Sempre SCEI sta prendendo in esame nuove forme di interfacce tecnoludiche, come sistemi per il riconoscimento vocale o periferiche per il rilevamento di movimento. Cosa ne pensa? Le piacerebbe utilizzare qualcosa di simile in un progetto futuro?
FU: Adesso non sono particolarmente interessato. Mi piacerebbe però sperimentare qualcosa con l'online, una volta che ci saranno le basi per farlo.

SC: In Giappone infatti i collegamenti a banda larga si stanno diffondendo molto rapidamente. Case come SquareSoft e Capcom sembrano investire parecchio in progetti con feature online. Cosa pensa dell'online gaming in generale?
FU: Attualmente non gioco quasi mai [online], ma tengo d'occhio con interesse i titoli online. Personalmente ci terrei a creare un gioco con feature simili.

SC: La distribuzione episodica potrebbe essere uno degli aspetti più interessanti della diffusione del broadband. *Ico* 2 sembrerebbe un prodotto ideale per una distribuzione simile...
FU: Potrebbe essere possibile nel futuro prossimo, ma al momento non abbiamo nessun piano per un progetto simile.

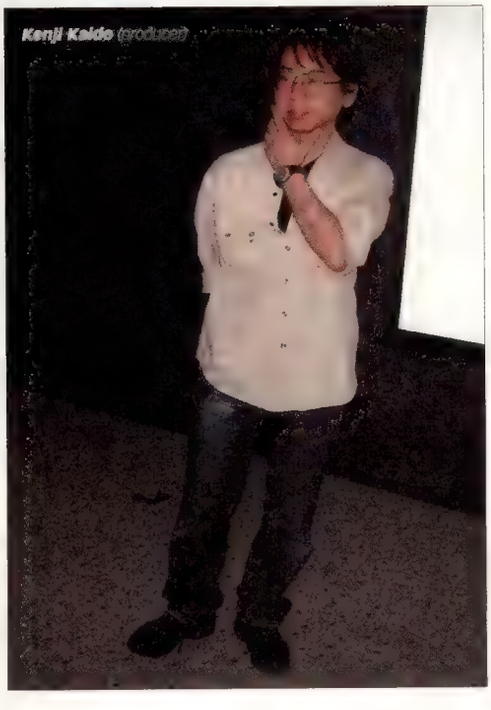
SC: Quale aspetto dell'hardware PlayStation2 la soddisfa maggiormente e quale di meno?
FU: E' una domanda difficile. Gli sviluppatori non sono mai soddisfatti con qualsiasi hardware superavanzato. Se dovessi fare un semplice esempio, direi che PS2 è piuttosto "severa" sul numero massimo di poligoni semi-trasparenti [utilizzabili] e questo ci ha creato qualche problema.

SC: Come mai l'engine di *Ico* "viaggia" a 30fps anziché a 60? Limitazioni dell'hardware o insufficiente esperienza nel programmarlo?
FU: Ci sono due ragioni. La prima, come avete evidenziato, è dovuta a limitazioni tecniche. La seconda è che credevamo che il gioco potesse diventare troppo "realistico" andando a 60fps. Siamo soddisfatti dei 30fps, che sono adattissimi al mondo sottile e melanconico di **Ico**.

SC: Dando un'occhiata ai mesi passati lavorando duramente a *Ico*, c'è qualche momento che le è rimasto particolarmente impresso?
FU: Quando tornavo a casa all'alba distrutto, i palazzi illuminati dalle prime luci del mattino erano così meravigliosi che non ho potuto fare a meno di ricreare qualcosa di simile con degli effetti di luce in tempo reale.

SC: C'è una fase di *MGS2* in cui il giocatore deve portare con sé un personaggio femminile, tenendolo per mano. Crede che Kojima abbia preso ispirazione in qualche modo da *Ico* o ritiene sia semplicemente una coincidenza?
FU: Penso che [quella fase] rifletta il suo senso dell'umorismo.

SC: Cosa c'è nel futuro del team di *Ico*? Avete già deciso su quali progetti lavorare?
FU: Al momento non lo sappiamo ancora. Comunque tenteremo ancora di creare un titolo con un sistema di gioco nuovo, e naturalmente ci concentreremo per avere la maggiore qualità possibile in aspetti come grafica e animazioni.



RUMORI

AUDIO & VIDEOGIOCO: UNA STORIA [1992-2002]

Anno 1965: Gordon Moore, fondatore di Intel, avanza la sua ipotesi sull'evoluzione tecnologica: "la potenza di calcolo di un microprocessore tende a raddoppiare ogni 18 mesi". L'ipotesi avrebbe preso il nome di Legge di Moore. Sono trascorsi 40 anni e questa legge è ritenuta valida ancora oggi. La domanda è: ma se lo sviluppo tecnologico è di tipo esponenziale, gli ultimi 10 anni di videogioco equivalgono ai primi 10 anni di videogioco? La risposta, come immaginerete, è già scritta…

Prosegue l'incursione di **Super Console** nella storia dell'audio nel videogioco. E prosegue proprio con l'ultimo decennio. Un periodo caratterizzato dalla progressiva scomparsa dei limiti tecnici e dal parallelo sviluppo dell'audio per videogiochi in termini artistici. Un periodo che termina ai giorni nostri ed inizia, come evidente di seguito, nel 1992…

1992

Midway pubblica in sala giochi **Mortal Kombat**. Audio e violenza digitale si fondono come mai prima. Gli effetti sonori delle fatality raggiungono nuovi livelli di gore. Le voci dei censori pregiudicano in parte la fruizione delle musiche…

Creative Technology presenta la Sound Blaster 16 al PC EXPO di New York. La qualità audio CD a 16-bit arriva sul mercato consumer ad un prezzo competitivo.

Street Fighter 2 approda su Super Famicom per mano di Capcom. L'hadouken di Ryu spacca per la prima volta i vetri delle case ed entra nella storia. Dopo 10 anni è ancora possibile sentirne l'eco…

Id Software rilascia **Wolfenstein 3D** per PC. La colonna sonora di Bobby Prince si adatta al nuovo genere in via di affermazione... Avvolgente, violenta, sanguigna… Inizia l'era dei first-person shooter.

Electronic Arts pubblica su Megadrive **Crue Ball**, un semplice gioco di flipper con la colonna sonora dei Motley Crue. Uno dei produttori sosterrà che il gruppo ha avuto una decisa influenza sullo sviluppo del prodotto, sorvolando sul fatto che **Crue Ball** fu presentato ai Motley Crue quando era ormai nella sua fase conclusiva.

"Spesso è necessario comporre un gran numero di tracce in poco tempo. Per esempio, per Tomb Raider III ho scritto 50 musiche in una settimana!"

Nathan McCree, musicista

Videogiochi & Rockstar

Tutto iniziò con i Journey: un gruppo-Cameade che ha inciso nella storia della musica meno di un rutto di Mick Jagger. A loro era dedicato un coin-op targato Bally Midway del 1983, il cui scopo era quello di ritrovare tutti gli strumenti del gruppo, rubati dai soliti alieni malintenzionati. I protagonisti erano gli stessi componenti della band che, sullo schermo, consistevano in sprite minuscoli con sovrapplicate le facce digitalizzate dei rispettivi componenti del gruppo. La colonna sonora del gioco era composta da un loop della canzone "Separate Ways (World's Apart)".Il gioco fu lanciato in contemporanea al disco dei Journey "Frontiers", che condivise col coin-op la stessa sorte: l'oblio totale. Cambiando decisamente genere, ma restando sempre nell'anno 1983, c'è da segnalare il vaporware **Pink Floyd - The Wall**. Di questo coin-op prodotto da Bally Midway esisteva in realtà solo un prototipo. Il gioco sarebbe stato un platform, basato sul concept album The Wall, fondato su una meccanica di gioco simile a quella di **Donkey Kong**. Un lettore interno avrebbe eseguito Run Like Hell e Comfortably Numb durante i bonus screens. Ripensandoci, forse è un bene che la monumentale opera del Fluido Rosa non sia stata associata a un clone di **Donkey Kong**: il pensiero del protagonista Pink che salta per evitare gli oggetti lanciatigli contro dal professore mette i brividi. Facendo un salto di cinque anni in avanti troviamo **Neuromancer**, titolo Interplay datato 1988 e tratto dal romanzo di William Gibson. Il gioco, un'avventura grafica abbastanza insolita e dalla qualità non eccezionale, si apre nei titoli di testa con in sottofondo le disturbanti note di Some Things Never Change dei Devo. I Devo, per i non appassionati di rock schizoide, sono (o meglio, erano) una band attiva a partire dalla fine degli anni settanta, che ha basato tutta la propria poetica sulla critica all'alienazione (post)moderna. Lo stesso nome sta per devolution, che in questo caso più che con la politica ha a che fare con l'involuzione dell'uomo. E allora, cosa nell'immaginario collettivo rappresenta meglio l'alienazione, se non un videogame? Sempre a proposito di alienazione, il primo vero entertainer di massa della musica pop che si è avvicinato ai videogames è stato il "re del pop" Michael Jackson (con buona pace di chi pensa che anche i Beatles facessero pop). L'ex-Jackson Five, nel 1990, è diventato la prima popstar di fama mondiale ad essere protagonista di un videogioco. **Moonwalker**, prodotto da Sega, non si limita infatti a fare da contenitore a una manciata di canzoni di Jacko, ma è del tutto imperniato sulla sua figura. Michael balla, picchia i cattivi e salva i bambini, tutto sulle note di Bad e Smooth Criminal. Altri stili, altri tempi: nel 1996 i Nine Inch Nails di Trent Reznor, fra un disco dark-metal e una collaborazione per Antichrist Superstar di Marilyn Manson, trovano il tempo per firmare la colonna sonora di **Quake**. L'impatto è, per dirla con un eufemismo, aggressivo: una carneficina sul video e nelle orecchie. Altro flash-forward. L'ex batterista dei Police, Stewart Copeland, firma nel 1998 la colonna sonora del platform **Spyro**.

di FONDO

A cura di: ivan**fulco** e ferruccio**cinquemani**
ha collaborato: adriano**avecone**

"Circa 40 anni fa li chiamavano rumori di fondo. Oggi intere divisioni delle software house lavorano su effetti sonori e musiche di ogni videogioco..."

Intro della prima parte di Rumori di Fondo – SC89

La musica di **Spyro** fa compiere ai videogiocatori un salto all'indietro nel mondo delle fantasiose musiche per videogames di genere "classico". Copeland, reduce del pop evoluto dell'ex gruppo di Sting, prende i meccanismi tipici della musica dei VG old-school e li aggiorna con una raffinatezza davvero pregevole. Dalle musiche carine e sognanti del draghetto marchiato Insomniac all'hip hop. 1999: Paradox Entertainment, dopo aver scatenato un vespaio per la violenza di cui è impregnato il suo picchiaduro **Thrill Kill**, riceve una tirata d'orecchie da Activision, che "suggerisce" agli sviluppatori di riciclare l'impianto di gioco e il motore grafico già pronti per un nuovo, scintillante progetto. Questa la genesi di **Wu Tang: Shaolin Style**. Il collettivo Wu Tang, formato da Rza, Genius, Ghostface Killah, Inspectah Deck, Raekwon, Master Killa, U-God, Ol' Dirty Bastard e Method Man prende spunto dai kung-fu movies degli anni '70 e dall'immaginario della cultura hip-hop per un beat'em up a scorrimento che vede come protagonisti i membri della band. La colonna sonora, naturalmente, porta la firma degli stessi protagonisti e conta su tre brani inediti: Wu World Order, Rumble, e Killa, tutti e tre di media qualità. Il gioco non è esaltante, e vende decisamente poco. Risulta commercialmente deludente anche **Omikron: the Nomad Soul**. Uscito anch'esso nel 1999, il gioco prodotto da Eidos vede come in-game guest star, nonché come compositore della colonna sonora, nientemeno che il Duca Bianco, l'alter ego di Ziggy Stardust, il compagno di merende di Lou Reed e Iggy Pop: Mr. David Bowie. Contrariamente a quanto si potesse sperare, la musica di **Omikron** non ha però molto a che fare col rock, ed è invece una techno definita da molti "inoffensiva". Certo, aspettarsi una nuova Space Oddity sarebbe stato eccessivo, ma in questo modo l'accompagnamento sonoro fallisce miseramente nel tentativo di richiamare un vasto pubblico. Il gioco si rivela un flop, ma questo non evita che l'album risultante, Hours, venga definito dal periodico Rolling Stone come il "più forte album da anni" di Mr. Bowie. Chiamateli differenti punti di vista. Unanime invece la critica al riguardo del non esaltante **KISS: Psycho Circus**. Così come **Moonwalker** e **Wu Tang: Shaolin Style**, anche l'action adventure in questione vede come protagonisti i membri di una band. In questo caso si tratta dei Kiss, leggendaria band hard formatasi durante l'era quaternaria e progenitrice spirituale di figuri come gli Slipknot. Gene Simmons e soci hanno infatti dato vita a quel fenomeno tipicamente yankee delle band dal look estremo che fanno paura a mamme e papà e nello stesso tempo soddisfano il bisogno di ribellione economica dei figli. Il gioco, con simili premesse, non manca di rivelarsi una porcata fenomenale. Assurge invece a titolo di culto **Space Channel 5** per Dreamcast, rhythm game del 2000 che contiene un piccolo cameo di Michael Jackson. E così il cerchio si chiude. A quanto sembra, per quanto suggestiva, l'idea di una diffusione del videogame grazie all'aiuto del rock e del pop si è tradotta finora solo in prodotti mediocri, anche sotto il profilo musicale. Che ci sia un'incompatibilità di fondo fra rock e videogiochi?

1993

Il 28 maggio il film Super Mario Bros. esordisce nelle sale statunitensi. Mario prende la voce e le sembianze di Bob Hoskins. L'evento non cambia la storia dell'audio nei videogiochi, ma pellicole del genere sono difficili da dimenticare…

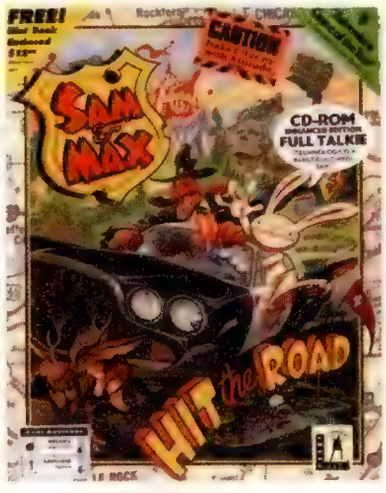
Atari lancia il suo 64bit: **Jaguar**. È la conferma che la qualità audio sta convergendo naturalmente verso il "livello CD. Atari, invece, divergerà verso il baratro. I particolari tecnici di un progetto fallimentare nella nostra *Console History*…

Il 1° ottobre Panasonic commercializza il **3DO**.Il prezzo è di 699.95 dollari. In molti rinunciano all'acquisto della console, optando invece per qualcosa di più economico. Una crociera, ad esempio. È la prima console a supportare unicamente il formato CD. Ma questo non farà cambiare idea agli acquirenti, già pronti con le camicie hawaiane…

NBA JAM di Midway si aggiudica il titolo ufficioso di gioco arcade dell'anno. Il "boom sha-ka-a-la-ka" erompe dal cassone, invade le sale giochi e sovrasta qualunque altro cabinato nel raggio di chilometri.

"Fate l'amore, non fate la guerra... e comprate i miei CD"

Chris Huelsbeck, musicista/programmatore



1994

Sam and Max hit the road (PC) è il primo videogioco doppiato in italiano. La distribuzione è ad opera di CTO, che non esita a ricordare la sua milestone sul proprio sito web. Lodi ai precursori…

Puzzle Bobble entra di diritto nell'Olimpo delle "droghe audio-digitali". La musica che accompagna l'azione del puzzle Taito si installa nel cervello dei giocatori come un virus, cancellando dati di vario genere. La Norton sembra ignorare la minaccia…

Il CD **Tempest 2000: The Soundtrack** arriva sugli scaffali yankee. Al suo interno la colonna sonora della versione per Atari Jaguar di **Tempest**. Secondo gli storici è il primo CD soundtrack di un videogame ad essere venduto negli Stati Uniti…

Link: Acquisti on-line

Uno dei luoghi d'incontro tra colonne sonore dei videogiochi e carte di credito. Nei siti di Game Music e AnimeNation è possibile dedicarsi all'acquisto di CD soundtrack frugando in un buon assortimento di titoli. Inutile però sperare di trovare prezzi simili agli altri CD musicali: il fatto che in Occidente il fenomeno sia ancora periferico si ripercuote infatti sulle cifre necessarie per fare acquisti…

http://www.gamemusic.com
http://www.animenation.com

1995

System Shock (PC) è uno dei primi giochi a sfruttare un sistema audio dinamico con "switch" delle tracce sonore. Le musiche dell'action/RPG di Origin Systems, in genere variazioni del tema di ogni specifico livello, si alternano fluidamente a seconda della situazione di gioco, con passaggi da una all'altra tendenzialmente impercettibili.

Il 21 novembre Sega commercializza in Giappone il suo 32bit: il **Saturn**. L'affermazione del supporto CD in ambito console pare inarrestabile. Venderà 200.000 unità nel primo giorno.

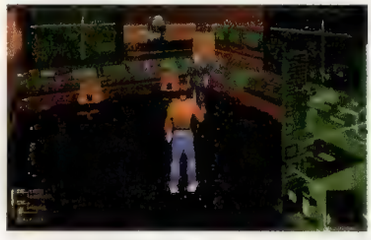
Trascorrono 12 giorni e Sony Computer Entertainment tenta la sorte: il 3 dicembre **PlayStation** viene commercializzata in Giappone. Il prezzo è di 370.000 yen (387 dollari). È una scommessa. Si apre ufficialmente la guerra della doppia S: Sony e Sega si contendono il mercato a colpi di videogiochi…

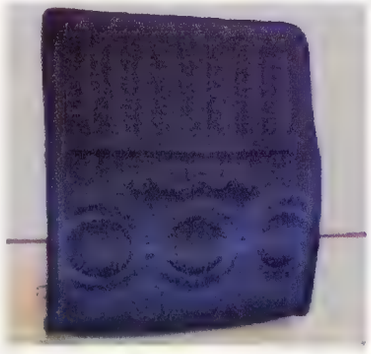
Creative Technology introduce il suo kit 3D Audio per sviluppatori, così da favorire l'implementazione del suono spaziale avanzato nei videogiochi per PC.

Fade to Black (PC) di Delphine Software sfrutta il MIDI per permettere variazioni dell'audio in relazione alla situazione di gioco. È uno dei pionieri di questo tipo di approccio, che si diffonderà notevolmente in ambito PC negli anni seguenti…

È l'anno di **The Dig** (PC), avventura grafica made in Lucasarts. Il gioco non lascerà un segno nella storia del videogioco, ma è considerato ad oggi una delle migliori applicazioni del sistema iMUSE (Interactive Music and Sound Effects). Sviluppato nel 1991, ed utilizzato per la prima volta in **Monkey Island™ 2: LeChuck's Revenge**, l'iMUSE system gestisce l'adattamento dinamico di musica ed effetti sonori alla situazione di gioco. Lucasarts si vanta della capacità dell'iMUSE di "dare alla sezione audio di un gioco la stessa qualità ed importanza che ha in un film – contribuendo al ritmo, creando atmosfera e suspence e sottolineando i momenti drammatici".

Su Jaguar vede la luce **White Men Can't Jump**, trasposizione digitale del film con Woody Harrelson (Chi non salta bianco è). Si tratta di un gioco di basket 2 contro 2 a base di 'street talk'. Le frasi di scherno invadono lo schermo. Il gioco viene commercializzato con un Team Tap che permette il gioco in 4, così da insultarsi anche tra umani…





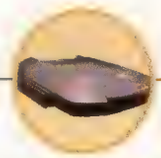
Aura Systems commercializza l'Interactor Cushion. I sospetti sorti a causa del nome trovano conferma alla visione dell'apparecchiatura: l'Interactor Cushion è una periferica per realtà virtuale che trasforma in vibrazioni gli effetti sonori dei giochi. Un recensore scriverà: "A 40W e 1.25A il cuscino può quasi scaraventarti via dalla sedia se alzi al massimo il volume. Non è uno scherzo, vi sorprenderà!".

Atari pubblica **Hover Strike** per Jaguar. È possibile rendersene conto solo con le cuffie, ma i canali audio sinistro e destro sono invertiti.

Videogiochi & Dancefloor

Rispetto al mondo del rock, la dance music ha fatto ingresso nel mondo dei videogames in ritardo. Per quanto infatti la comune radice tecnologica fra dance music e videogame music abbia portato molte similitudini formali fra colonne sonore di videogiochi e brani da discoteca, il processo è stato fondamentalmente univoco. È capitato, negli ultimi anni, che molti compositori di musiche per VG abbiano pubblicato album di dance music, ma sono stati molto più rari i casi di musicisti dance che hanno collaborato a dei videogiochi. Il punto di svolta è stato **WipEout 2097**. Era il 1996, PlayStation era da poco sbarcata in Europa. Sarà stata la novità, sarà stata la presenza del formato CD che suggeriva la possibilità di coniugare musica e videogames, fatto sta che da lì iniziano i legami forti fra dance e VG. I videogames diventano improvvisamente cool. I primi ad accorgersene sono gli sviluppatori Psygnosis, che affidano la colonna sonora del seguito di **WipEout** a una serie di star della musica dance. E così nei credits di **WipEout 2097**, sotto la voce "musica" si possono leggere i nomi di Prodigy, Chemical Brothers, Future Sound of London, Fluke, Photek e Underworld. I videogiocatori rimangono estasiati di fronte alle çorse fra navicelle a sospensione magnetica sottolineate da Firestarter dei Prodigy. Il soundtrack di **WipEout 2097** cambierà il modo di intendere la musica all'interno dei videogiochi. Da allora nessun racing game futuristico potrà prescindere da brani ad almeno 180 BPM firmati da prestigiosi artisti internazionali. Non sfugge alla regola **Rollcage**, sempre by Psygnosis, che contiene, in formato Red Book (cioè leggibile anche da un normale lettore CD) una colonna sonora dalle accese sfumature Drum and Bass. La parte del leone la fa Norman Cook (aka Fatboy Slim) con due brani. Buoni comprimari sono Aphrodite, Hoax, Ez Rollers, Ashley Beedle e Ratman. Nel 1999 arriva il terzo episodio della serie: **Wip3out**. Ma nonostante la presenza di artisti come Sasha, MKL, Underworld, Paul Van Dyk, Propellerheads e gli immancabili Chemical Brothers, il gioco non riesce a convincere del tutto sotto il profilo musicale, forse per la mancanza di un brano di forte richiamo, come era stato Firestarter in **WipEout** 2097. Nel 2001 Codemasters si spinge ancora più avanti e per **MTV Music Generators 2** su PlayStation 2 ottiene la collaborazione di DJ David Morales, DJ Funkmaster Flex, Apollo 440, Cassandra Fox, Bentley Rhythm Ace, Dano, Halo Varga, Tony Hewitt, Zombie Nation e Gorillaz. Il gioco (se così si può chiamare) è un compromesso fra la semplicità d'uso delle console e la completezza dei music generators professionali, ma rimane in ogni caso un prodotto abbastanza ostico e atipico. La collaborazione fra DJ e software house continua oggi con l'ultimo episodio della serie **WipEout**. Il recente **WipEout Fusion** vede infatti una colonna sonora composta come al solito da DJ di fama mondiale, su tutti i redivivi Future Sound of London. Così come già successo in **Wip3out**, anche qui la musica piace ma non esalta. Forse l'exploit di **WipEout 2097** è difficilmente ripetibile, o forse i videogiochi non sono più così cool, ma sembra che l'iniziale entusiasmo del mondo dance nei confronti dei videogames stia scemando. Che il futuro delle colonne sonore non originali sia segnato?

CONSOLE HISTORY: L'ULTIMO DECENNIO DI EVOLUZIONE AUDIO



1993 - ATARI JAGUAR

La prima console a 64bit mai commercializzata, frutto di tre anni di ricerche da parte di IBM. Apparso sulla scena nel 1993, il sistema era dotato di giochi veloci e fluidi, grafica poligonale ed audio in qualità CD. Si rivelò un totale insuccesso commerciale. Il Jaguar era dotato, oltre che di due megabytes di RAM, anche di cinque processori racchiusi fisicamente in tre chip, i primi due dei quali caratterizzati da nomi piuttosto curiosi: "Tom" e "Jerry". Il terzo ed ultimo processore era un Motorola 68000, utilizzato con compiti di controllo. Il processore audio era contenuto nel chip "Jerry", caratterizzato da 600.000 transistor e 144 pins. Si trattava di un DSP (Digital Signal Processor) a 32bit, capace di 26.6 MIPS e caratterizzato da una frequenza di lavoro pari a 26.6 Mhz. Tale processore non era soggetto a limitazioni hardware per quanto riguarda la generazione dei suoni. "Jerry" era in grado di gestire audio a 16bit a 44.1Khz (qualità CD), con l'ausilio di due DAC (convertitori da dati digitali ad analogici). L'audio del Jaguar era stereo ed aveva capacità di WaveTable corredate da sintesi sonora FM ed AM.

Tommy Tallarico **il modello yankee**

Quello di Tommy Tallarico è un ruolo quantomeno stravagante all'interno del tranquillo mondo dei compositori di colonne sonore. Al contrario di tanti onesti artigiani della musica, figure sempre defilate anche quando si tratta di artisti dotati di seguito non indifferente (vedi Uematsu), Tommy Tallarico è un personaggio assolutamente sopra le righe. Proprietario del più grande studio dedicato alla produzione di soundtracks per videogiochi, co-produttore e presentatore di programmi televisivi, Tallarico è stato il primo compositore di colonne sonore per videogiochi a realizzare un CD con una selezione dei propri brani più famosi nonché il primo, all'interno dell'industria videoludica, a sfruttare l'audio 3D (il Q-Sound) in una colonna sonora. La lista dei lavori di Tallarico si completa citando i suoi trascorsi come tester, product manager e game designer. Ma, naturalmente, il ruolo per cui è più conosciuto è quello di musicista. Tallarico esordisce nel 1991 su GameBoy, con la conversione delle musiche dell'action adventure **Prince of Persia**. La sua prima composizione originale è dello stesso anno, con **Mick and Mack Global Gladiators**, anche se i suoi primi veri successi, quelli che contribuiranno notevolmente a far conoscere il suo nome, sono legati a due serie ormai storiche: **Spot** ed **Earthworm Jim**. Dopo lo scioglimento della fruttuosa collaborazione con la Virgin, Tommy, nel 1994, compie il grande passo diventando compositore freelance e fondando il proprio studio di registrazione: Tommy Tallarico Studios Inc., ad oggi la più grande industria di post-produzione audio per videogames, con alle spalle oltre 175 colonne sonore prodotte (30 nel solo anno 2000) e una lista di lavori sterminata. Dai titoli Shiny (**Earthworm Jim** in testa) a quelli Disney (**Jungle Book** e **Aladdin** per SNES), passando per i 32bit con **MDK**, **Tony Hawk's Pro Skater** e **Spider Man** su PSone, fino ai recentissimi **Munch's Oddysee** (Xbox) e **Maximo: Ghosts to Glory** (PS2). Demograficamente parlando Tommy Tallarico fa parte della seconda generazione di musicisti per videogames; una generazione che, rispetto alla precedente, ha molti più tratti in comune per attitudine e per conoscenze con la tradizionale categoria dei compositori cinematografici. Lo stesso Tallarico ammette di non possedere grandi capacità di programmazione: il suo scopo è sempre stato, infatti, quello di contaminare le musiche dei videogiochi, di portare per la prima volta nel mondo dei VG generi che avessero una sufficiente dignità artistica per togliersi di dosso l'etichetta di "musica da videogioco". I suoi lavori si discostano dalla techno, ormai onnipresente nei videogames, per avvicinarsi maggiormente al rock (Tommy si vanta, a ragione, di essere stato fra i primi a inserire un suono di chitarra elettrica in un videogame) e al pop. Le sue influenze includono Beethoven, Jerry Lee Lewis, i Pink Floyd, gli Eagles e (come poteva mancare?) John Williams. Fra gli innumerevoli progetti cui Tallarico ha lavorato, quello più ambizioso è stato probabilmente **Evil Dead: Hail to the King**. In quell'occasione, infatti, il nostro ha coinvolto nell'esecuzione della colonna sonora l'orchestra sinfonica ungherese, composta dalla notevole cifra di ottanta elementi. In quanto a progetti in grande, però, Tallarico aveva un precedente, poiché il suo già citato primo cd (Tommy Tallarico – Greatest Hits vol.1) è stato pubblicato dalla casa discografica Capitol, major che in passato ha avuto nella propria scuderia musicisti del calibro di Frank Sinatra, Beatles e Pink Floyd. Niente male per uno che fa "musichette per videogiochi".

1996

WipEout XL (**WipEout 2097**) segna l'anno zero della Musica nei videogiochi. Il soundtrack techno costruito con i contributi di Chemical Brothers, Prodigy, Future Sound of London e molti altri buca gli schermi e cambia per sempre il concetto di esperienza di gioco, ora non aprioristicamente basata solo sugli stimoli visivi.

Il 1° novembre Toshiba lancia in Giappone il Digital Video Disk (DVD). Le previsioni garantiscono che negli anni successivi il supporto sostituirà progressivamente CD e VHS. "Gli anni successivi" sono il momento in cui state leggendo queste righe…

Gli effetti sonori del videogioco ottengono una nuova consacrazione con l'uscita di **Resident Evil**. Le atmosfere romeriane volute da Capcom vengono costruite intorno all'audio del gioco, con lunghi silenzi, cigolii, rumori di passi e urla di dolore. Horror e audio del videogioco si fondono definitivamente…

Sega annuncia di voler distribuire sul mercato nuovi "prodotti musicali". SegaSoft debutterà con 2 compilation di musiche per videogiochi: Ecco Songs Of Time e Sega Power Cuts 1.

Quake segna l'evoluzione dei FPS per PC. Il 30 agosto il gioco invade i negozi, portando con sé il lavoro musicale di Trent Reznor dei Nine Inch Nails.

Nintendo salta la generazione 32bit e sfida PlayStation commercializzando il **Nintendo 64**. L'esodo verso il supporto magneto-ottico trova in Nintendo le sue prime (ed uniche) resistenze. La scelta di non adottare il formato CD penalizzerà notevolmente il lavoro creativo dei musicisti.

1997

Masaharu Iwata e Hitoshi Sakimoto arricchiscono la già mistica esperienza di gioco di **Final Fantasy Tactics** (PS) con le loro composizioni musicali. La colonna sonora copre con maestria l'intero raggio di emozioni di cui è permeato il gioco. È un altro passo verso il riconoscimento del pieno valore delle musiche per videogiochi…

Konami commuove i videogiocatori di tutto il mondo rilasciando **Castlevania: Symphony of the Night** (**Dracula X** - PS/ Sat). Le musiche definiscono superbamente le architetture del castello di Dracula, distendendosi naturalmente sull'esperienza di gioco. Ad oggi si segnalano ancora giocatori che tornano nel castello solo per ascoltare alcuni dei brani del gioco…

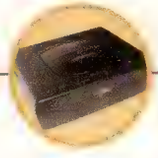
Parappa the Rapper segna la nascita del rhythm game moderno. La musica cessa di essere parte del gioco per diventare gioco. Le meccaniche di **Parappa**, ereditate dal vecchio Simon, serviranno da spunto per un'intera generazione di rhythm games…

"Circa 3 o 4 anni fa la colonna sonora media di un videogioco faceva schifo, e solo un 5/10% era degno di essere ascoltato. Oggi è difficile trovare una colonna sonora che faccia schifo"

Tommy Tallarico, musicista

1993 - 3DO

3DO è il nome di una serie di specifiche tecniche dettate dall'omonima società per la realizzazione di sistemi per l'intrattenimento casalingo. Le case produttrici di hardware potevano richiedere una licenza alla 3DO e quindi realizzare una macchina da gioco compatibile con le specifiche dettate. I produttori di software potevano fare altrettanto per quanto riguarda lo sviluppo di applicazioni ludiche. Era quindi possibile acquistare un 3DO di qualsiasi marca, con la certezza di poter eseguire ogni tipo di software. La macchina era basata su un processore RISC a 32bit denominato ARM60 (che lavorava a 12.5Mhz), prodotto dalla Advanced RISC Machines. La potenza di tale processore equivaleva grossomodo ad un Motorola 68030 a 25Mhz. Per quanto riguarda il versante audio, le specifiche si riferivano ad un processore DSP a 16bit concepito per gestire in tempo reale il missaggio, la manipolazione e la sintesi sonora. Tra le caratteristiche di tale chipset (un CISC a 25Mhz con architettura pipelined) ricordiamo la capacità di comprimere il suono di un fattore pari a 2:1 o 4:1 allo scopo di ridurre l'occupazione di memoria ed il sovraccarico del bus interno, 17 canali DMA separati, processing interno a 20bit ed una serie di filtri in grado di ricreare effetti come il suono 3D. Inoltre, 3DO era dotato di un lettore CD-ROM a doppia velocità in grado di leggere audio digitale in qualità CD.



1994 - SATURN

La prima console a 32bit di nuova generazione ad essere introdotta sul mercato. Caratterizzato da un'intricata architettura hardware, Saturn era dotato di due processori RISC Hitachi SH2 a 32bit (a 28.6 Mhz), un SH1 (sempre di Hitachi), due processori video VDP-1 ed un chip SCU (Saturn Control Unit). Otto processori in tutto, un vero inferno per gli sviluppatori. Per quanto riguarda l'audio, la console era dotata di due processori: un DSP Yamaha FH1 14bit a 22.6 Mhz ed un Motorola 68EC00 ad 11.3 Mhz utilizzato come processore audio convenzionale. Saturn poteva gestire ben 32 canali audio digitali PCM (con frequenza di campionamento pari a 44.1 Khz, qualità CD) e 8 canali di audio sintetizzato FM. Erano anche disponibili ben 540Kb di RAM riservati all'audio ed altrettanti come cache del lettore CD-ROM. Il chipset audio del Saturn era decisamente rivoluzionario. Lo Yamaha FH1 era in grado di gestire 32 generatori e processori sonori, un mixer digitale a 16 tracce, un timer ed una sorgente di interrupt. Poteva supportare fino a 32 canali di playback PCM (audio digitale in qualità CD) e 8 di sintesi FM, ed era compatibile MIDI. Lo Yamaha FH1 era inoltre in grado di generare effetti in tempo reale, come riverbero ed eco. Il chipset audio del Saturn era controllato da un Motorola 68EC00 simile a quello in dotazione al Megadrive, in modo da semplificarne notevolmente la gestione.

1998

Music di Codemasters diffonde su PlayStation il verbo dei music generators. Al giocatore viene data la possibilità di creare i propri brani sfruttando i campioni offerti dal gioco e la propria creatività. Nonostante l'interfaccia user-friendly la pazienza riveste ugualmente un ruolo più importante del talento...

Red Distribution fonda l'etichetta Red Interactive. La nuova società sfrutterà i suoi contatti con l'industria musicale per commissionare ad artisti famosi la realizzazione di colonne sonore per videogiochi (con brani originali o già pubblicati), impegnandosi poi a commercializzare i CD soundtrack. "Stiamo diventando un ponte tra il mondo del videogioco ed il mondo della musica" dirà Mitchell Wolk, uno dei fondatori dell'etichetta.

Shigeru Miyamoto, in un impeto di generosità, dona alla comunità **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (N64). Temi musicali caratteristici arricchiscono le diverse ambientazioni (ricordiamo le chitarre spagnoleggianti della Gerudo Valley) mentre Link cerca di suonare in modo decente la sua ocarina per risolvere enigmi o viaggiare nel tempo. La musica è utilizzata in doppia chiave, come accompagnamento e come elemento di gioco...

Nelle sale giochi irrompe **Dance Dance Revolution** di Konami. È l'evoluzione del rhythm game in chiave dance e, a tutt'oggi, l'ultimo genere di videogioco ad aver visto la luce. In Giappone diventerà un piccolo fenomeno sociale.

In novembre **Dreamcast** esordisce sugli scaffali giapponesi. Sega apre le porte della nuova generazione di console in grande stile. I 128bit segnano un punto di passaggio fondamentale per l'audio: i limiti tecnici vengono quasi totalmente abbattuti e l'elemento discriminante dell'audio diventa la sua qualità artistica.

La piccola etichetta musicale newyorchese Lucky Kitchen pubblica *Blip, Bleep: Soundtracks to Imaginary Video Games*, CD composto da 18 tracce, ognuna delle quali colonna sonora di un videogioco immaginario. L'anno successivo il New York Times dedicherà al CD un articolo, sottolineando l'influenza del videogioco sulla musica moderna.

La violenza nei videogiochi raggiunge livelli insostenibili: Psygnosis pubblica su PlayStation **Spice World**. Il gioco, un rhythm game partorito sulla scia di **Parappa the Rapper** e con protagoniste le Spice Girls, non divide la critica: tutti lo stroncano senza pietà. La comunità videoludica si ritrova unita di fronte al nemico comune.

Su Nintendo 64 irrompe **Pikachu Genki Dechu** (**Hey You, Pikachu!** in occidente). Nella confezione è compreso un microfono ed un dispositivo per il riconoscimento vocale da collegare all'ingresso controller 4. L'obiettivo del gioco consiste nel guidare Pikachu lungo una lunga serie di minitask per mezzo di comandi vocali. Il prezzo troppo elevato ed il sistema di riconoscimento vocale a tratti frustrante scoraggiano gli acquirenti.

Link: Webzine

Soundtrack Central e Music4games sono solo due dei siti di riferimento per i ludo-audiofili. Recensioni, speciali, articoli, forum e link in quantità per ogni esigenza. Buona la qualità dei testi. Due punti di partenza ideali anche per novizi della musica per videogioco.

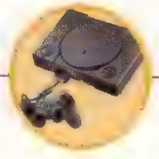
http://www.soundtrackcentral.com
http://www.music4games.net

"Nessuno aveva sentito una vera chitarra in un videogioco fino ai primi anni '90"

Tommy Tallarico, musicista

Masaya Matsuura **you gotta believe**

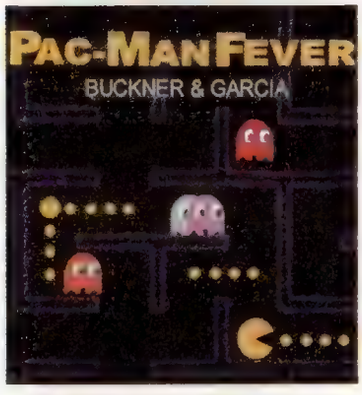
Fino a qualche anno fa c'era un tipo di esperienza che mancava nel mondo dei videogames. Mancava qualcosa che avesse la carica lisergica dei cartoni animati dei Beatles. Quei filmati pieni di sottomarini gialli, cieli verdi e terre fucsia, quelle canzoni piene di Lucie nel cielo con i diamanti e campi di fragole. Poi è arrivato Masaya Matsuura. O meglio, è arrivato il suo alter ego: un cagnolino rapper profondo quanto un foglio di carta. Masaya Matsuura inizia la sua esperienza nel mondo dei videogames in maniera quantomeno inusuale: laureatosi alla Ritsumeikan University in Sociologia Industriale, approccia per la prima volta al mondo digitale a 19 anni, grazie a "Kaleidoscope", un software per Apple II. Le immagini psichedeliche di quel programma accendono una lampadina nel cervello del sociologo giapponese. Manca però qualcosa: il sonoro. Invece di rammaricarsene per otto secondi e spegnere poi il computer come qualsiasi diciannovenne avrebbe fatto, Masaya decide di comporre lui stesso la musica per Kaleidoscope. Quest'esperienza gli tornerà utile qualche anno dopo. Nel frattempo, all'inizio degli anni '80, Matsuura forma il suo primo gruppo: i PSY.S (attenzione, si scrive PSY.S ma si pronuncia come "size"), probabilmente il gruppo col nome più cacofonico del secolo. Nonostante il nome, i PSY.S raggiungono un notevole successo: quando si sciolgono, nel 1996, hanno all'attivo 10 album e svariate hit nelle classifiche giapponesi. Il motivo della dissoluzione del gruppo è probabilmente da attribuire alla mai sopita vocazione informatica di Matsuura. Già nel 1993, infatti, Masaya firma un CD-ROM multimediale-psichedelico dal titolo The Seven Colors. A questo progetto, vincitore del Multimedia Grand Prix, seguiranno altri due CD-ROM, Tool X (nel 1994) e Tunin' Blue (1996). Nel dicembre 1996 avviene però la svolta della sua carriera artistica. Esce infatti in quel mese **Parappa the Rapper**. Frutto della collaborazione con Rodney Greenblat,

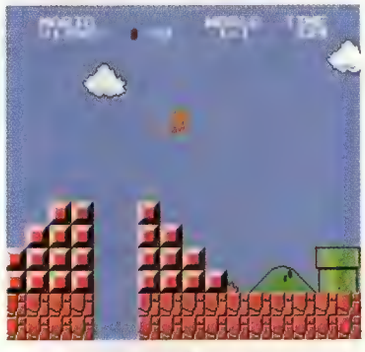


1994 - SONY PLAYSTATION

Commercializzata nell'ormai lontano 1994 in Giappone, PlayStation è equipaggiata con un processore RISC R3000A a 32bit con clock a 33.8688 Mhz prodotto dalla MIPS (Silicon Graphics) e dalla LSI Logic Technologies, che consente prestazioni computazionali pari a 30 MIPS (Million Instructions Per Second). Il sonoro di PlayStation è altrettanto valido. La macchina è dotata di un processore audio capace di gestire ben 24 canali audio in standard ADPCM, con una frequenza di campionamento pari a 44.1Khz, ovvero equivalente alla qualità di un lettore CD. Inoltre PlayStation è in grado di generare straordinari effetti audio in tempo reale, e di qualità comparabile ad un modulo professionale da studio. Effetti come Pitch Modulation, Envelope, Looping e Digital Reverb sono eseguiti dal chipset di PlayStation senza alcun peso sul processore principale. Dal punto di vista della memoria audio, PlayStation mette a disposizione degli sviluppatori 512Kb di memoria che può essere utilizzata per sample digitalizzati o strumenti MIDI, standard pienamente supportato dal chipset sonoro. Tale caratteristica può essere utile per implementare musiche rapidamente e con buona qualità, ottenendo inoltre un ottimo compromesso tra qualità sonora ed utilizzo di memoria.

l'illustratore più delirante (i maligni diranno meno dotato tecnicamente) in circolazione, il gioco è un vero e proprio caso videoludico. Oltre ad essere nominato gioco dell'anno da 18 riviste del settore, **Parappa** contribuisce di fatto alla diffusione di un genere, il rhythm game. Da un punto di vista meno commerciale e più artistico, **Parappa the Rapper** ha anche il pregio di avere aperto nuove porte al videogame e di aver ribadito, più di ogni altro gioco precedente, l'importanza fondamentale del sonoro. Lo stile e la qualità dei brani presenti lo rendono uno dei giochi più divertenti disponibili su PSX. Chiunque sia entrato in contatto con l'hip-hop di Master Onion o col ragamuffin di Mr. Prince Fleaswallow ne è stato irrimediabilmente segnato. Purtroppo i successivi episodi, **Um Jammer Lammy** e **Parappa the Rapper 2**, non sono riusciti a proporre nulla di veramente innovativo, cadendo quindi sotto i colpi dell'indifferenza. Alle critiche di poca originalità rivolte ad **Um Jammer Lammy**, Matsuura risponde col progetto più innovativo mai concepito su hardware Sony: **Vib-Ribbon**. Un'opera che oppone al mondo saturo e multicolore di Parappa uno spartano bianco e nero che è eufemistico definire minimale. Per quanto riguarda la colonna sonora non c'è molto da dire, dal momento che è il giocatore a deciderla, inserendo un CD audio a piacere nella console. Nonostante seguiti e nuovi progetti, il nome di Matsuura è sempre rimasto legato al cagnolino Parappa. Masaya ha addirittura dato vita ad un gruppo, i Milk Can (nome già sentito da chi ha giocato a **Um Jammer Lammy**), il cui repertorio è formato dalle canzoni dei propri videogiochi. Così, se qualche giorno vi arriva voce di un concerto dei Milk Can dalle vostre parte, andate a dare un'occhiata. Magari scoprirete che Masaya è un normalissimo ragazzo giapponese con i capelli a caschetto e la faccia da yakuza, e che la voce di Parappa appartiene in realtà a un ragazzone afroamericano alto due metri con tanto di dreadlocks.





Il 6 maggio, il NARAS (National Academy of Recording Arts and Sciences) annuncia che le musiche per videogioco entreranno in un'apposita categoria per l'assegnazione dei Grammy Awards. L'audio del videogioco entra nell'establishment culturale "ufficiale".

1999

Vivarium pubblica in Giappone **Seaman** (DC). Il gioco, venduto in bundle con un microfono, è un virtual pet simulator nel quale conversare con la propria creatura acquatica durante il processo di crescita. Il non perfetto sistema di riconoscimento vocale non scoraggia i giocatori, impegnati in dialoghi sempre più complessi con la propria creatura…

Il 9/9/99 Sega lancia **Dreamcast** negli Stati Uniti. Nelle ore successive vengono segnalati problemi nell'audio di **NFL 2000** e delle demo di **Ready 2 Rumble** e **Powerstone**. Sega scova immediatamente il problema, trovando un bug nel browser Internet fornito con la console.

NaNaOn-Sha e Masaya Matsuura tornano sulla strada dell'innovazione con **Vib-Ribbon**. Nei panni di un conigliomorfo di nome Vibri il giocatore è chiamato a percorrere livelli colmi di insidie, create direttamente dalla musica del gioco. La musica del gioco è scelta dal giocatore stesso, libero di inserire un qualsiasi CD all'interno del vano PlayStation. Videogioco, musica e arte si fondono ancora una volta, per la felicità di tutti gli intellettuali del videogame che avranno materiale di cui scrivere…

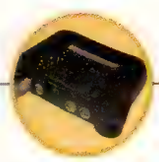
Rockstar pubblica su PlayStation **Thrasher: Skate and Destroy**. La colonna sonora raccoglie brani di Run DMC, Public Enemy, Afrika Bambaataa e moltissimi altri. Ad oggi è considerata una delle migliori soundtrack dell'ultimo decennio.

BGO Music pubblica Pac-Man Fever su Compact Disc. All'interno del CD le rimasterizzazioni di tutti i brani originali del disco pubblicato 17 anni prima da Buckner & Garcia.

Un sondaggio rivela che il 66% degli studenti di college intervistati sono in grado di fischiettare il motivo di **Super Mario Bros**. Il fatto che gli studenti intervistati fossero 47 non giova all'attendibilità del sondaggio.

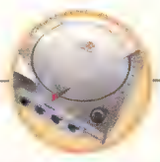
Konami pubblica **Silent Hill** (PS). Il maledetto stridio della radiolina di Harry Mason terrorizza come mai prima i giocatori di tutto il mondo. Giocare **Silent Hill** con volume a zero conferma l'importanza dell'audio nell'esperienza di gioco. Alcuni abbandonano l'avventura per il troppo stress emotivo. Non è uno scherzo…

Martedì 8 giugno l'agenzia Reuter riferisce che Sony Computer Entertainment Inc. ha sviluppato un nuovo dispositivo laser in grado di leggere DVD e CD.



1996 - NINTENDO 64

Dotato di un processore a 64bit Risc R4300I a 93.75 Mhz e 4.5 Megabyte di memoria, Nintendo 64 è dotato di un chipset audio piuttosto avanzato, comparabile in prestazioni e qualità sonora a quello di PlayStation. Il coprocessore grafico-sonoro di Nintendo 64, denominato RCP:SP, è integrato con il chip dedicato al disegno dei pixel su schermo (denominato DP), entrambi dotati di un clock di 62.5 Mhz. Si tratta di un chipset in grado di gestire audio campionato PCM a 16bit, con una frequenza di campionamento di 44.1 Khz (quindi in qualità comparabile ad un CD) e con una polifonia di 64 canali separati. Teoricamente il chipset audio di Nintendo 64 può raggiungere sia una frequenza di campionamento pari a 48Khz che una polifonia massima di 100 voci. Poiché ogni canale aggiuntivo occupa l'1% del tempo della CPU, una polifonia di 100 voci renderebbe non operativa la CPU di Nintendo 64. All'atto pratico, gli sviluppatori hanno quasi sempre usato un numero di canali PCM compreso fra 16 e 24. Fra le novità introdotte dal Nintendo 64 ricordiamo il supporto della WaveTable. Funzionalità diffusa già da tempo sulle schede audio per PC, la Wavetable consiste nella gestione di un certo numero di campioni sonori (digitalizzati da strumenti reali) che consentono di ottenere una fedeltà sonora molto maggiore rispetto ai tradizionali strumenti di sintesi. A causa di limitazioni della memoria non era ovviamente possibile memorizzare un campione sonoro per ogni nota di tutte le ottave. Il chipset di Nintendo 64 consente di superare il problema applicando in tempo reale un effetto di Pitch Shift. Tra gli altri effetti audio supportati via hardware ricordiamo il Gain and Pan, il Reverb ed il Chorus. Eventualmente è possibile implementare ulteriori effetti, ma soltanto via software e quindi appesantendo i calcoli della CPU.



1998 - SEGA DREAMCAST

Dreamcast è stata la prima console a 128bit mai commercializzata, con la potenza della CPU RISC Hitachi Super H4 a 200 Mhz che spingeva la macchina Sega verso ben 360 Mips di potenza computazionale. Il settore grafico è basato su un processore NEC PowerVR Series II a 100 Mhz, in grado di gestire 3.5 milioni di poligoni al secondo. Oltre ad essere stata la prima console dotata di connettività ad Internet (almeno per il gioco online come lo intendiamo oggi), Dreamcast è una macchina molto simile all'arcade hardware board Naomi, prodotta sempre da Sega. Il settore audio di Dreamcast è di tutto rispetto, grazie al potente processore audio Yamaha AICA a 45 Mhz, capace di ben 40 Mips. Grazie ad esso, gli sviluppatori potevano gestire ben 64 voci audio a 16bit, raggiungendo agevolmente una frequenza di campionamento pari a 48Khz. Si tratta di un processore così potente da risultare persino più potente della CPU di alcune console recenti. Una novità di rilievo introdotta da Dreamcast è il supporto dell'audio 3D, che consente di simulare un audio spaziale posizionale. Si tratta di una tecnica ideata per conferire maggiore profondità all'audio stereo tradizionale. Per ottenere ciò è necessario posizionare un particolare sensore all'interno di una stanza dotata di alcuni diffusori stereo convenzionali. Il sensore è in grado di analizzare i dati posizionali dell'audio e di memorizzarli in file particolari che, allo scopo di fornire una convincente sensazione di spazialità, dovranno al momento della riproduzione essere sottoposti a calcoli. Nel caso di Dreamcast, tale compito era eseguito direttamente dal processore audio Yamaha AICA.

2000

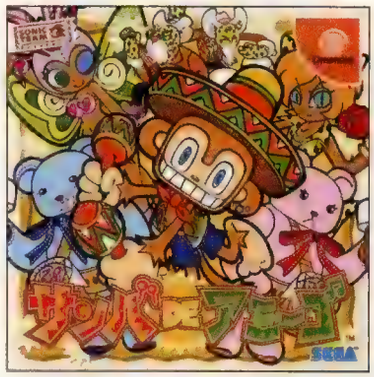
Il Giappone si scuote ai ritmi di **Samba de Amigo** (DC). I giocatori sono chiamati a seguire le musiche del titolo Sonic Team agitando l'apposita coppia di maracas. La parola d'ordine degli appassionati diventa: "sambaaa!!!". È un bagno di sudore...

PlayStation2 raggiunge l'utente finale dopo interminabili mesi di speculazioni. La prima prova dell'hardware da parte di migliaia di utenti viene rovinata dal lettore della console. In molti telefonano ad amici e riviste chiedendo se è proprio quello il rumore che la console deve fare. La risposta è: "sì, purtroppo è quello"...

Il 42° Grammy Award apre, come annunciato l'anno precedente, alle musiche per videogiochi. Le tre categorie sono: Miglior colonna sonora, Miglior brano e Miglior composizione strumentale. I candidati alla selezione sono tutti i pezzi riguardanti "Motion Picture, Television or Other Visual Media", dove "other visual media" raccoglie videogiochi più varie ed eventuali. Nessuna musica per videogiochi ottiene una nomination.

SSX di Electronic Arts sale un altro piccolo gradino nell'uso dell'audio dinamico. Una volta spiccato un salto il volume generale e le basse frequenze audio sfumano gradualmente, tornando a livelli normali appena lo snowboarder riconquista nuovamente terra. La sensazione di sospensione nel vuoto è sottile ma efficace...

Sega rinforza la line-up Dreamcast pubblicando **Virtua Tennis** e **F355 Challenge**: due capolavori che vengono inquinati con musiche arcade-rock di qualità terrificante. FX-only diventa la parola d'ordine...



Link: Remix da videogioco

Overclocked Remix è una fonte preziosa di remix di musiche per videogiochi, ad opera degli appassionati di tutto il mondo. Nessun limite di tempo o di formato: se un videogioco aveva una colonna sonora interessante qualcuno l'avrà sicuramente "rivisitata". Ed il suo lavoro, come ovvio, sarà rintracciabile in rete...

http://remix.overclocked.org

Intervista a Chris Huelsbeck

Chris Huelsbeck, 33 anni, 16 dei quali trascorsi lavorando come musicista nell'industria dell'intrattenimento videoludico. Nel corso degli anni, zigzagando da una software house all'altra, ha sviluppato uno stile personale da fare invidia al più "alternativo" dei DJ. Nel cuore dei giocatori duri&puri il suo nome è indissolubilmente legato alla serie **Turrican**, ma negli ultimi anni Huelsbeck ha reso sempre più forte il suo legame con gli sviluppatori Factor 5, grazie alla realizzazione di colonne sonore per giochi come il recente **Star Wars: Rogue Leader** per GameCube. **Super Console** ha scambiato qualche parola con il musicista tedesco...

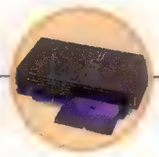
Super Console: Ripensando ai tuoi passati lavori, di quale di questi sei più fiero?
Chris Huelsbeck: Prima di tutto il mio ultimo progetto, cioè **Star Wars: Rogue Leader**. Ma di tutti i progetti cui ho lavorato nel corso degli anni, le colonne sonore della serie di **Turrican** rimangono tuttora le musiche di cui sono più soddisfatto.

SC: Cosa ne pensi della musica pop e del rock? Trai ispirazione da questo tipo di musica?
CH: Ascolto un po' di tutto e naturalmente in un certo senso tutto mi influenza, ma la musica che preferisco riguarda le colonne sonore cinematografiche e la Trance/Techno music.

SC: Ti capita di essere costretto a documentarti e ascoltare musica che normalmente non ascolteresti?
CH: No, se un progetto non lo richiede. Comunque, specie in passato, mi è capitato di avere esplorato vari stili. In generale, penso di essere in grado di comporre musica che sia sufficientemente simile ad un certo stile, tanto che la gente lo accetti senza chiedersi se è autentico o meno.

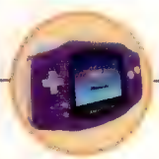
SC: Cosa pensi delle ultime evoluzioni della techno e dell'elettronica?
CH: Alcune branche della techno e dell'elettronica hanno perso il primato che avevano raggiunto, ma questi sono generi che comunque si sono costantemente evoluti negli ultimi due decenni e che, penso, continueranno a farlo. Mi chiedo se ci sarà nell'immediato futuro un punto di rottura netto, così come è successo al rock negli anni settanta. Ma forse i piccoli cambiamenti, per quanto poco evidenti, sono sufficienti per mantenere vivi questi generi ancora per un po' di tempo.

SC: Ti consideri un pioniere della trance/techno music?
CH: La trance music la considero un hobby e non penso di esserne un precursore. Ma ascolto dance



2000 - SONY PLAYSTATION 2

PlayStation 2 è il primo sistema ludico casalingo dotato di lettore DVD e può contare su un processore RISC a 128bit denominato "Emotion Engine". PlayStation 2 è inoltre la prima console casalinga a supportare pienamente un audio posizionale 3D effettivo, e non una sua simulazione quale l'audio 3D. La macchina Sony è in grado di gestire un suono compatibile con gli standard Dolby Digital, AC3 e DTS. Il chipset audio di PS2, denominato SPU2, è in grado di gestire 48 voci audio via hardware. SPU2 consente di gestire audio alla frequenza di campionamento di 44,1 Khz (pari ad un CD) ed a qualità superiore pari a 48Khz (comparabile con un DAT, nastro digitale utilizzato nelle sale d'incisione). La memoria dedicata all'audio è di 2MB.



2001 - GAMEBOY ADVANCE

Di recente commercializzazione in Europa, il GameBoy Advance è l'erede della console portatile più venduta di tutti i tempi, ovvero il Nintendo GameBoy. Nonostante le piccole dimensioni ed il look colorato, GameBoy Advance è un piccolo mostro di potenza e tecnologia. Di fatto, GameBoy Advance è un sistema di livello comparabile (se non superiore) ad una macchina "da tavolo" come il Super Nintendo, considerata una decina d'anni fa tra delle migliori macchine in commercio. Sul versante sonoro, GameBoy Advance vanta un chip capace di gestire 16 canali audio, suoni campionati in standard PCM ed output stereo (solo mediante cuffie o auricolari stereofonici). Si tratta di capacità audio impensabili per una console portatile fino a poco fa, e che consentono l'implementazione di efficaci musiche sintetizzate con l'aggiunta di samples sonori.

music fin dai primi anni ottanta. Ricordo che la cosa che mi colpì di più a quei tempi furono i suoni elettronici (allora qualcosa di veramente innovativo) e i beats precisi che erano usati in quella musica. Ad ogni modo mi considero più un precursore della computer music.

SC: Qual è secondo te il ruolo della musica in un videogioco?
CH: Deve supportare la parte visiva in maniera efficace e nello stesso tempo non deve esserne sottomessa.

SC: Dal momento che sei uno dei pochi, fra i compositori "storici" di musiche per videogames, a continuare a esercitare questo mestiere, per quale motivo pensi che molti altri tuoi colleghi abbiano smesso di comporre?
CH: Beh, il fatto che molti di loro non compongano più non vuol dire che abbiano abbandonato questo ambiente. Molti compositori miei coetanei lavorano adesso in qualità di supervisori e si trovano quindi a dirigere interi staff per lo sviluppo del suono nei videogames. Rob Hubbard, ad esempio, lavora per Electronic Arts, Martin Galway per Digital Anvil, Charles Deenen per Interplay, e anche Jeroen Tel è ancora nel giro, così come Bjorn Lynne, e così via. Altri (pochi) penso abbiano semplicemente deciso di voler fare altro nella vita.

SC: Per quanto riguarda le console di nuova generazione, credi che lo sviluppo della tecnologia applicata al sonoro sia andato di pari passo con quello della tecnologia utilizzata per la grafica?
CH: Nel caso del GameCube direi che è stato fatto un netto passo avanti rispetto alle ultime console, ma in fase di sviluppo il comparto grafico è sempre considerato maggiormente rispetto a quello sonoro. Bisogna però pensare che fino a pochi anni fa un campionatore capace di usare 64 canali ad alta qualità con 16 o più megabyte di RAM era considerato roba da studio di alto profilo, e valeva migliaia di dollari. Quindi, comprimere tutto questo in un minuscolo chip venduto con una console che puoi avere per soli 250 dollari è un bel passo avanti.

SC: In che modo ricordi i "bei vecchi tempi" del Commodore 64?
CH: Provo moltissima nostalgia e spesso mi capita di usare il CCS64, uno dei migliori emulatori di C64. Per fortuna ho conservato tutti i dati dei miei vecchi floppy per C64, così posso usarli anche con l'emulatore... è fantastico.

SC: Va bene. Grazie per il tempo che ci hai dedicato, Chris.
CH: Grazie a voi.

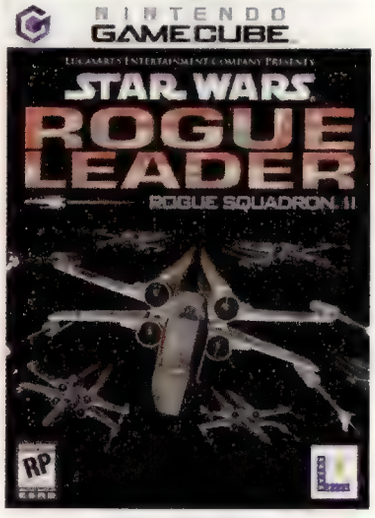
Il 21 marzo Nintendo conferma la sua potenza nel settore handheld rilasciando il **GameBoy Advance**. L'audio portatile compie un balzo in avanti di diversi anni, fino ai livelli del Super Famicom. Milioni di pendolari riconoscenti si prostrano in adorazione di Nintendo...

Nintendo entra nella console war commercializzando **GameCube**. Le console tornano al silenzio quasi assoluto dopo 10 anni. Non si parla di qualità audio, ma della silenziosità del lettore interno, impercettibile ai limiti di un sistema a cartucce. È forse la fine dell'era dei "lettori a vapore"?

Microsoft chiude l'anno magico dell'hardware lanciando Xbox. L'Hard Disk interno permette ai giocatori di creare le proprie soundtrack personalizzate estraendo le tracce audio dai CD. È ad oggi l'ultimo tassello di un mosaico, quello del rapporto tra giocatore e musica, giunto al suo 4° "elemento": Fruizione (VG tradizionali), Interazione (rhythm game), Creazione (music generator) e Selezione (Xbox).

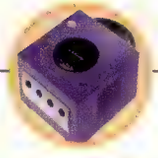
LucasArts pubblica **Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II**. Il gioco supporta il Dolby Pro Logic II. Non è un solo un traguardo, ma un nuovo punto di partenza: l'audio dei videogiochi, ormai attestatosi a livelli tecnici altissimi, si sta evolvendo dal punto di vista stilistico. Una sfida già raccolta dagli sviluppatori più coraggiosi...

A novembre le versioni DC e PS2 di **Rez** dimostrano agli utenti giapponesi le loro potenzialità lisergiche. La colonna sonora techno-rave sommerge di input i giocatori, adattandosi all'azione di gioco e creando un'atmosfera psichedelica. L'effetto del fuoco funge da "beat" per la colonna sonora. **Rez** valica la definizione di "semplice videogioco" per diventare esperienza...



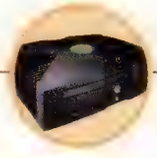
"L'aspetto negativo di comporre le musiche di BioHazard è che mentre lo facevo ho preso molti chili..."

Saori Utsumi, musicista



2001 - NINTENDO GAMECUBE

Il cuore della console Nintendo è costituito dal processore PowerPC a 485 Mhz "Gekko" prodotto da IBM. Si tratta di un chip dotato di una potenza di calcolo pari a 1125 Dmips (Dhrystone MIPS), che si avvale di veloce memoria cache e di un bus di sistema dalle ottime prestazioni (così come avviene in PS2). Per quanto riguarda il settore audio, il GameCube è dotato di un chip custom della Macronix che svolge le funzioni di un DSP (Digital Sound Processor) a 16bit. Tale chip è dotato di una Instruction Memory di 8Kb RAM ed altrettanti di ROM, una Data Memory di 8KB di RAM e 4 di ROM, e lavora ad una frequenza di 81Mhz. GameCube è in grado di generare 64 canali simultanei di sonoro campionato ADPCM, con una frequenza massima di lavoro pari a 48Khz, ovvero comparabile con un DAT. Il DSP della console consente inoltre di gestire un massimo di 100 generatori di sonoro indipendenti e ben 64 sorgenti di audio 3D. Tale hardware audio si è rivelato molto flessibile per quanto riguarda l'implementazione di trucchi atti a spingere le sue capacità oltre i limiti dichiarati. Alcuni sviluppatori hanno dichiarato di essere riusciti ad ottenere un suono perfettamente compatibile Dolby Digital su GameCube senza appesantire i calcoli di CPU e chipset audio, ma tale tecnica non è ancora di pubblico dominio.



2001 - MICROSOFT XBOX

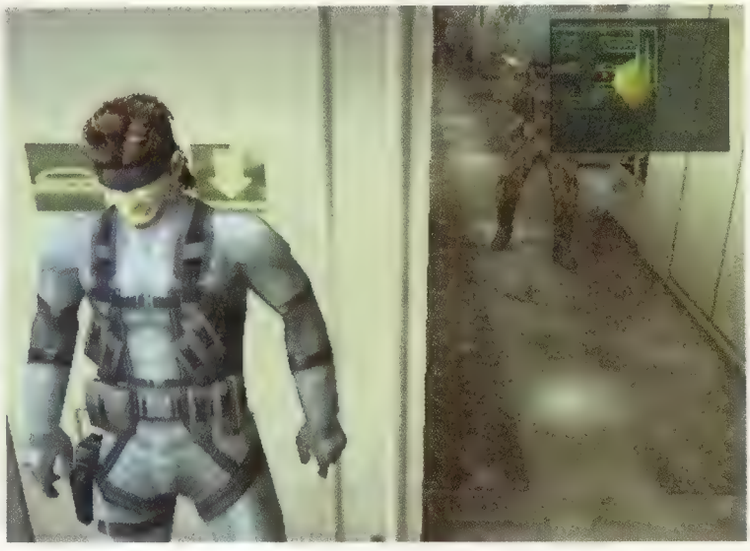
Xbox si basa su un processore Intel a 733 Mhz ed un chipset grafico di nuova generazione (rispetto alle schede acceleratori per PC) prodotto da nVidia, che opera ad una frequenza di 233 Mhz. Per quanto riguarda il settore audio, la console monta un processore I3DL2 in grado di gestire 256 voci stereo, 64 canali di audio 3D ed offrire supporto MIDI. Inoltre, Xbox supporta in maniera nativa l'audio Dolby Digital AC3, per cui è possibile implementare in maniera abbastanza semplice tale caratteristica nei giochi. Il chip audio di Xbox è inoltre pienamente compatibile con le librerie DirectSound e DirectMusic, e può accedere alla memoria principale di sistema, pari a 64 megabyte. Xbox supporta l'audio 3D in maniera nativa, e può gestire 64 canali con tali caratteristiche.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ** GENERE **ACTION ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

Dopo circa due anni di attesa il titolo di Kojima ha finalmente doppiato l'ultima boa tagliando il traguardo del mercato PAL. La recensione, finalmente.

di marcellocangialosi



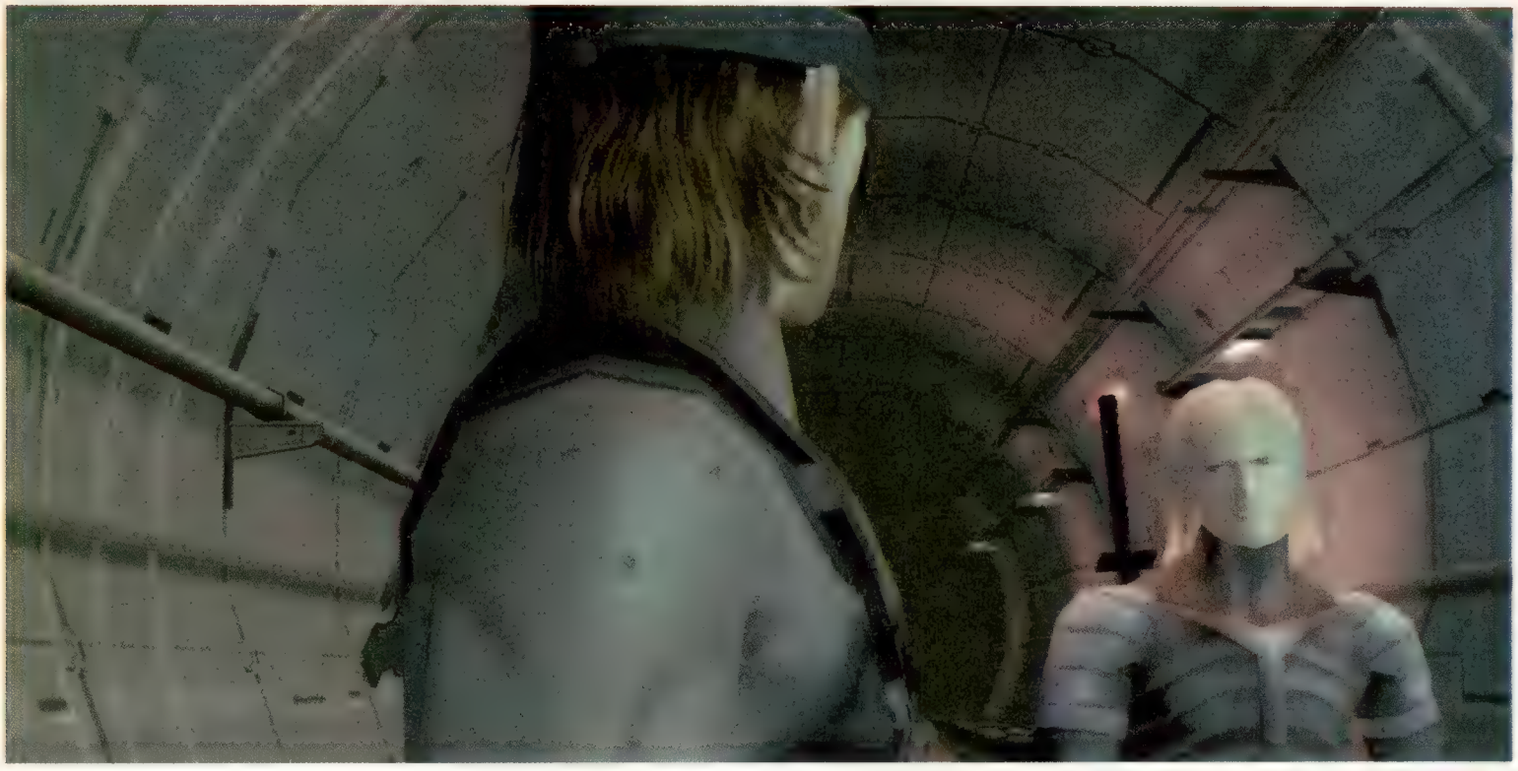
I pattern di perlustrazione delle unità di soccorso differiscono a seconda dell'ambiente in cui operano. Osservarle mentre avanzano cautamente, indagando ogni possibile nascondiglio coprendosi a vicenda e segnalando eventuali avvistamenti, è un'esperienza affascinate e terrorizzante al tempo stesso. Soprattutto quando, nascosti in un armadietto, si nutre il sospetto di aver lasciato una traccia di sangue proprio lì davanti…

Quando un gioco come **Metal Gear Solid 2** impiega due anni per uscire dalla crisalide e volare sugli scaffali dei negozi, il velo di mistero che meriterebbe di indossare fino alla fine della gestazione rischia spesso di lacerarsi sotto gli strattoni della propaganda, lasciando intravedere cose che solo l'esperienza sul prodotto finito dovrebbe rivelare. Fortunatamente l'ultimo lavoro di Hideo Kojima non ha subito questo destino. Mossi dalle contrastanti volontà di promuovere e di mascherare, Konami e Kojima hanno architettato di comune accordo una campagna d'informazione bonariamente ingannevole, che soddisfacesse la fame di informazioni da un lato senza rivelare il dato più importante dall'altro, risultando in uno dei segreti industriali meglio custoditi della storia videoludica. Un segreto così segreto che neanche se ne sospettava l'esistenza e che influenza addirittura la percezione dell'intera serie. Tutto di **MGS2** appariva una lapalissiana, prevedibile e stereotipata evoluzione del suo predecessore per PSone. Nessun indizio lasciava trasparire l'inganno soggiacente. Eppure…

Eppure **MGS2** sorprende. Nonostante i due anni di video e demo giocabili trascorsi dalla sua presentazione, il prodotto di Kojima riesce ancora ad offrire motivi di stupore. Per un gioco dall'alto coefficiente di trama-dipendenza come **MGS2**, è appunto nella trama che covano le sorprese più significative. Una trama apparentemente ingarbugliata e complessa, mai accondiscendente, un disorientante turbinino di arditi colpi di scena, ma dal messaggio finale coraggioso e rivelatore. Rimandando ad un prossimo appuntamento su **Super Console** un'analisi del "testo" di **MGS2** ed invitandovi a leggere quella relativa al primo episodio per PSone che troverete in un corposo box in questa recensione (e che custodisce forti indizi sulla "verità" dell'intera serie di Kojima), ci limiteremo in questa sede ad analizzare aspetti basici come meccanica di gioco e realizzazione tecnica.

MGS2, così come il suo predecessore, è un gioco multifase tenuto insieme dalla costante attività di silente penetrazione in ambienti sorvegliati. Il modo in cui la storia si lega con la meccanica di gioco fa sì che il giocatore riceva costantemente nuovi incarichi da assolvere che prescindono dall'attività stealth di cui sopra. Quest'ultima è un presupposto più che un fine dell'esperienza ludica. E' un ingrediente diffuso con cui il giocatore è sempre a contatto diretto ed è dall'attività di quest'ultimo che dipende in gran parte il livello di appagamento ricreativo. Il che è al tempo stesso un pregio e un difetto di **MGS2**. Il giocatore è libero di affrontare le insidie dei gruppi di pattuglia in vario modo. Può entrare in una stanza, affidare alle braccia di Morfeo tutte le guardie che la pattugliano, ed uscire dall'altra parte. Può entrare in una stanza, analizzare i tragitti compiuti dalle guardie ed elaborare il percorso che lo condurrà verso la salvezza senza essere avvistato. Può entrare in una stanza, dirottare le guardie dal proprio giro di pattugliamento attirandole con rumori o altre esce, e liberare così la strada verso l'uscita. E così via. Il notevole grado di libertà offerto al giocatore per la stesura dei piani di infiltrazione è estremamente alto, il che porta spesso all'elaborazione della strategia meno impegnativa e divertente. Il discorso è analogo per quanto riguarda la procedura di approvvigionamento di razioni e munizioni. Anche in questo caso il giocatore ha davanti a sé molteplici alternative operative: avvicinarsi alla guardia di soppiatto, arrestarla intimandole l'alt ed invitarla a scrollarsi di dosso tutto il necessario puntando l'arma sulle sue zone "sensibili" (testa e genitali); addormentarla con la propria M9, prelevarne il corpo e scuoterlo finché non rilascia gli item desiderati; spezzargli il collo e scuotere il cadavere. Ora, se da un lato è evidente che simili procedure espongano al rischio di essere avvistati da guardie di pattuglia limitrofe, dall'altro nulla impedisce di addormentare queste ultime prima di procedere.

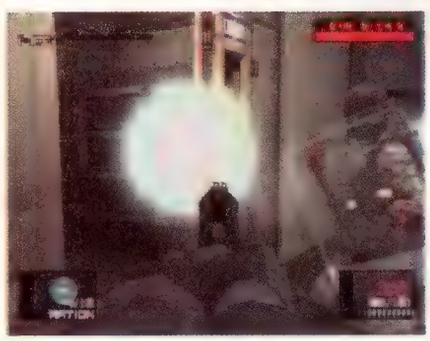
L'eccezionale potere discrezionale concesso all'utente, sebbene abbia il pregio di favorire la maturazione di un proprio stile di gioco, rischia quindi di inficiare l'apprezzamento degli elementi ludici messi sul piatto da Kojima ed il suo team. Questi ultimi trovano piena espressione qualora ci si prefigga l'obiettivo di raccogliere tutte le dog tag indossate dalle guardie. A differenza degli altri item, per ottenere queste medagliette è necessario "invitare" la guardia a consegnarcele. Per produrre questo effetto è obbligatorio arrestarle e dirigere l'arma sui punti sensibili sopra esposti. Il primo oggetto che rilasceranno sarà appun-



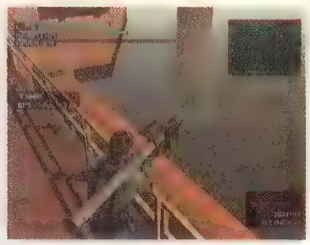
to la dog tag. Il grado di esposizione allo sgamo derivante da questa azione (altre guardie potrebbero beccarvi nel mentre) costringe il giocatore a pianificare meglio la propria strategia, ad attendere il momento più opportuno per dare il via all'operazione, e quando la vittima si oppone alla vostra richiesta ostentando un inaspettato coraggio con sbeffeggi e provocazioni, vedere un'altra guardia avvicinarsi nel mentre getta in un gradevole stato di panico. E' in casi come questo che ci si rende conto della non-del-tutto casuale disposizione dei soldati nell'area di gioco. Già, ma in quanti se ne renderanno conto?

Della medesima "inutilità" soffre anche l'interazione con i fondali. Sappiamo bene che le guardie percepiscono le alterazioni dell'ambiente circostante, vedono le tracce di sangue, le impronte bagnate, i giornali per terra, le bottiglie ed i piatti frantumati, e che agiscono di conseguenza, ma a questa sottigliezza dell'intelligenza artificiale non corrisponde un obbligo che porti il giocatore ad apprezzarla. L'utente non viene costretto a sparare verso una pila di piatti in sala mensa per eludere la guardia che la pattuglia. Non viene costretto a sparare ad un estintore per distrarre un soldato in avvicinamento. **MGS2** non costringe, ma concede. Pone dei problemi ma la matematica per risolverli non è precostituita. In un certo senso più che un gioco, **MGS2** è un "giocattolo". Passivo, spento, inanimato. Kojima si limita a dare l'input lasciando al giocatore il compito di creare il resto. Kojima è come il papà che ti ha comprato l'ultimo modello di Gundam per Natale. Sta a te soffiarci dentro la vita e crearci attorno fantastiche battaglie siderali. Il vantaggio derivante da quest'impostazione interessa prevalentemente la longevità e la varietà del prodotto. Se **MGS2** avesse di fatto costretto il giocatore a comportarsi in un determinato modo, ad eseguire azioni specifiche per superare determinati ostacoli, il suo esilio sullo scaffale dei videogiochi visti e risolti sarebbe stato immediato ed irreversibile. Come per **Ico**, il bello e blindato titolo di SCEI. Al contrario, la consapevolezza di poter riaffrontare l'intera esperienza in maniera diversa, provando nuove strategie (ed eventualmente scoprendo alcuni dei tanti segreti, scherzi e gag con cui Kojima ha letteralmente imbottito il pacchetto ludico), assicura al DVD una residenza prolungata nei pressi della console.

Piuttosto che a giocare con **MGS2**, l'utente è invitato a giocare con le intelligenze artificiali che custodisce, come un bambino gioca a nascondino con gli amici, con l'unica differenza che nel videogioco si hanno a disposizione pistole, granate e mitragliatori assortiti, e che qui, gli "amici", se ti vedono ti sparano. Come già spiegato in sede di anteprima, il codice binario che definisce il comportamento delle guardie è estremamente realistico seppur nei limiti imposti da un videogioco che videogioco vuole restare. Le unità di pattuglia godono di un limitato campo uditivo e visivo. Quest'ultimo è rappresentato, in un radar in alto a destra, come un cono avente come vertice il soldato a cui si riferisce. Ogni alterazione registrata in ognuno di questi campi (un rumore o un oggetto lanciato per terra) insospettisce la guardia portandola ad indagare sull'evento scatenante. La limitata estensione di questo campo di percezioni sensoriali trova giustificazione nell'altrettanto limitata area di gioco che i soldati si curano di pattugliare, unita ad un sistema di inquadrature che non consente al giocatore di avere una visione completa dell'ambiente circostante (come avviene, invece, nel più realistico **Commandos** di Eidos). Il radar, inoltre, non è immediatamente disponibile, ma va attivato accedendo ad un terminale posto nell'area di gioco, obbligando ad un primo e più cauto attraversamento dell'ambiente. A tal proposito è importante segnalare che a livello di difficoltà superiore (dall'Hard in su), il cono visivo delle guardie raddoppia in estensione sebbene sul radar appaia di dimensioni normali. Più che l'abilità di identificare l'intruso, viene amplificato il livello di percezione dei movimenti sospetti. Se di norma una guardia vi avvista solo quando attraversate il suo cono, a livello Hard sarà sufficiente stazionare ad una distanza doppia dalla guardia (anche solo sporgersi da dietro un angolo) perché questa scorga "qualcosa" e avvii un'indagine. In virtù di un sistema di comunicazione radiofonica, inoltre, il comportamento delle guardie allarmate differisce da quello visto nel prequel per PSone. Laddove in quest'ultimo si limitavano ad attaccare mentre un afflusso costante di unità di sterminio invadeva l'area, in



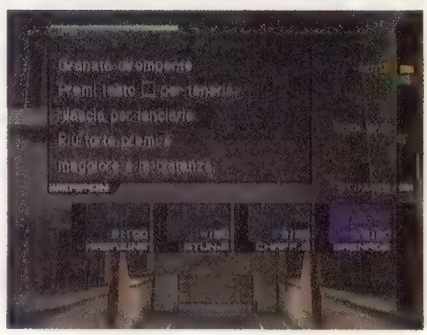
In varie occasioni le guardie si lasciano sorprendere in momenti di distrazione dovuti vuoi al sonno o, come in questo caso, ad un forte attacco di emicrania.

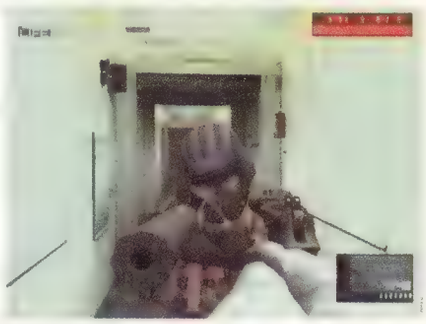


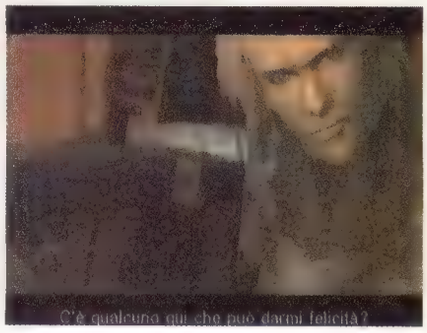
La tecnica di arresto delle guardie va assimilata rapidamente se si vogliono ottenere tutte le 300 dog tag del gioco. Occhio però a non tirare il grilletto se l'arma è scarica. Avranno anche la vista di una talpa, ma non sono stupide. Se dopo un "click" si accorgono di essere ancora in vita, fanno due più due e sono cavoli amari.

MGS2 cercano prima un riparo, quindi afferrano la radio e comunicano ai compagni l'avvenuto avvistamento. Solo dopo quest'ultima azione sopraggiungono le unità di sterminio. La novità non è puramente coreografica. Il giocatore sgamato ha infatti la possibilità di inibire l'arrivo dei rinforzi ammutolendo la guardia prima che si porti la radio alla bocca. La tempistica, in questo caso, è importantissima. Sparare alla radio o alla guardia stessa anche solo un secondo dopo che questa ha stabilito una connessione con la centrale non risolve il problema. Insospettito dall'improvviso silenzio dell'unità di pattuglia, il centro di comando invierà comunque sul posto le unità di rinforzo che avvieranno un'accurata procedura di perlustrazione. Se troveranno il cadavere o tracce di sangue daranno l'allarme. Se vi sarete curati di nasconde ogni indizio della vostra presenza, faranno semplicemente un giro dell'area per poi ritornarsene da dove erano venuti. Per evitare completamente il rischio che la guardia chiami i rinforzi, è possibile sparare alla radio (che la guardia porta agganciata alla cintura) prima di avventurarsi allo scoperto: come da programma, il soldato estrarrà l'apparecchio, ma non riuscirà a comunicare. L'animazione della guardia intenta a scuotere la radio nella vana speranza che si tratti solo di un problema di batterie, concede tempo sufficiente per puntare alla fronte e fare fuoco. Questa descrizione di un dettaglio così marginale di **MGS2**, per quanto pedante ed ignobile possa apparire, vi serva da indizio per comprendere l'influenza delle routine comportamentali sulle meccaniche ludiche, una dipendenza le cui manifestazioni meriterebbero senz'altro quell'estesa elencazione che come di consueto lo spazio a disposizione non concede.

Per essere "vecchio" di due anni, nato quindi nel periodo di massima esposizione dell'hardware PlayStation2 alle critiche della comunità degli sviluppatori, il motore grafico di **MGS2** sorprende per la sua eccezionale attualità. Ma la qualità cosmetica del prodotto di Kojima non dipende da quella delle texture o dal numero di poligoni trasformati dall'Emotion Engine ogni sessantesimo di secondo. L'occhio capace di squarciare analiticamente il fascino del risultato d'insieme per discernere gli elementi che lo producono, noterà meno poligoni e texture meno varie e definite di quelle viste in **Jak & Daxter** (giusto per restare in tema "giochi in sviluppo da due anni"). Scoprirà che gli algoritmi di proiezione dinamica delle ombre sono attivi solo in precisi frangenti così come i riflessi sui pavimenti lucidi. Ciononostante non potrà restare indifferente all'incredibile attenzione ai dettagli manifestata dai grafici di KCEJ al servizio della maniacalità di Kojima. Zoomate su un dardo anestetizzante conficcato su una guardia e ne scorgerete particolari che una mente normale non avrebbe neanche pensato di riprodurre. Alzate lo sguardo verso uno stormo di gabbiani in volo e vedrete lo schermo riempirsi di escrementi. Abilitate la visuale in prima persona dall'interno della vostra fidata scatola di cartone (uno dei tanti giocattoli messi a disposizione) e vedrete fasci di luce trapelare dai fori prodotti dai colpi sparati dalle guardie. O ancora, accucciatevi su un tappeto di scarafaggi, andate in prima persona, e li vedrete arrampicarsi sul cristallo del vostro televisore, mutate l'orientamento della visuale sotto la pioggia e vedrete le gocce spostarsi in accordo con la provenienza del vento, sorgete dall'acqua ed un rivolo scenderà sullo schermo appannato. Kojima non scherzava né si illudeva quando due anni fa confessò l'intenzione di far percepire all'utente differenti condizioni foto-termiche. Caldo e freddo, asciutto e bagnato, luce ed ombra, non restano confinati al di là dello schermo, ma invadono il salotto producendo in chi lo abita livelli di immedesimazione e sospensione dell'incredulità mai toccati prima. Neppure in un film. Già, un film. **MGS2** è anche questo. Per alcuni soprattutto questo. Per altri, come il sottoscritto, questo ed altro. Dall'epica introduzione che predispone al clima di action movie dell'opera kojimiana, fino all'antiteticamente placida poesia della sequenza finale che accomiata un giocatore pensoso e sconvolto, lo spettatore resta inchiodato allo schermo, ammaliato da una regia che confessa una perfetta comprensione del linguaggio cinematografico e che mai aveva avuto modo di esprimersi in maniera tanto "alta" in contesti artistici estranei alle sale di proiezione. Assieme invadenti e magnifiche, le sequenze di intermezzo accendono un conflitto interiore fra l'impulso di skipparle e la voglia di abbandonare il controller per







Metal Gear Solid: Metavideogame

Perché parlare di nuovo di **Metal Gear Solid**? Che senso ha, a più di tre anni di distanza, uno speciale sul capolavoro di Hideo Kojima? Non abbiamo già visto tutto, scoperto ogni segreto, utilizzato ogni oggetto? Cos'altro è necessario aggiungere? Semplice, ora che tutti gli interessati hanno vissuto le avventure di Solid Snake è tempo di mettere un po' di ordine e capire che cosa abbiamo visto, perché **Metal Gear Solid** è rimasto così impresso nella memoria dei giocatori.

MGS non è solo un gioco ben realizzato sotto tutti gli aspetti, e non si limita nemmeno ad avere una trama complessa o dei personaggi ben caratterizzati. **MGS** è un videogioco che parla di videogiochi, interpella il giocatore, invade la sua realtà fisica e arriva persino a giudicarlo. Forse, coinvolti dalla trama o dall'azione, non ci siamo resi conto di cosa nascondeva la creatura di Kojima: **MGS** è un videogame metareferenziale.

L'obiettivo della maggior parte dei videogiochi è di coinvolgere pienamente il giocatore trascinandolo in una realtà "altra", lontana dal mondo fisico reale. Per fare ciò, la quasi totalità dei videogame è caratterizzata da un'evidente istanza di trasparenza; cerca cioè di creare un'illusione convincente di una realtà alternativa, nascondendo il più possibile tutti gli elementi che possano ricordare al giocatore di trovarsi nel mondo reale. Il videogame, esattamente come il cinema, è un'esperienza assimilabile al sogno; nei metavideogame sono sempre presenti elementi o personaggi che ricordano al giocatore che sta "sognando", che anche se può interagire con essi, non appartiene al mondo simbolico ricreato nel videogame.

MGS appartiene appunto a questa categoria di videogiochi. Il testo costringe in diversi punti ad agire nella realtà per proseguire nel gioco e spesso interpella direttamente l'utente. Già dai primi istanti di gioco Kojima annuncia la metareferenzialità del suo testo. Ricordate, durante la scena iniziale, quando Snake sale sul montacarichi e si toglie la muta da sub? Il nostro eroe sta guardando in macchina e, quando compare il titolo del gioco, volge lo sguardo verso l'alto come se fosse in grado di vedere le lettere sospese sopra la sua testa. Subito dopo torna a fissare il giocatore dritto negli occhi. Il gesto potrebbe sembrare insignificante ma alla luce dell'ambiguità di cui è pervasa l'opera di Kojima diventa estremamente rilevante. In tutto il testo l'autore non fa altro che ricordarci che **MGS** è un videogame e lo fa utilizzando i personaggi del videogame stesso. Alcuni esempi sono lampanti. Il direttore della ArmsTech suggerisce a Snake di contattare Meryl utilizzando il codice che dovrebbe essere "sul retro della confezione del CD" e subito il giocatore cerca invano di analizzare il disco ottico affidato a Solid, finché non si rende conto che si sta parlando della confezione del CD reale. Kojima esige dal giocatore una notevole elasticità mentale. Gli chiede di uscire dal sogno, di tornare alla realtà e, contemporaneamente, ricrea un'illusione più profonda e affascinante: i personaggi del videogioco sono a conoscenza dell'esistenza di un mondo reale da cui deriva quello rappresentato nel testo. Nel duello tra Snake e Psycho Mantis, Kojima porta all'estremo questo processo. I dialoghi di tutta la scena sono assolutamente incoerenti rispetto a quanto sta accadendo. Mantis finge di dialogare con Snake ma è al giocatore che si sta rivolgendo quando parla di salvataggi, scopre altri titoli Konami contenuti nella Memory Card o mostra i suoi poteri telecinetici spostando il joypad dell'utente. La sua strategia di combattimento è basata proprio sulla consapevolezza che Snake è guidato da una volontà al di fuori del gioco. Mantis si insinua tra il giocatore e la sua protesi digitale (Snake) perché sa che quello è il vero tallone d'Achille del suo avversario. Kojima dà al giocatore la possibilità di rendersi conto di questa infiltrazione. Utilizzando la visuale soggettiva, infatti, si passa stranamente al punto di vista del telepate invece che a quello dell'eroe. Il giocatore può sconfiggere Snake solo nel momento in cui si rende conto di quello che sta succedendo; solo quando comprende la strategia di Mantis può intuire qual è la contromossa giusta per annientare il suo avversario: stabilire un altro contatto con il proprio simulacro digitale (inserire il joypad nell'altra porta), lasciando che il collegamento in cui Mantis si è inserito non riveli più alcuna informazione utile.

L'intenzione metareferenziale è manifesta in molti altri punti del gioco. Quando Master consiglia a Snake di non giocare nelle prime ore del mattino, Meryl spiega come effettuare i salvataggi o Campbell istruisce il soldato sui comandi, in realtà è sempre l'utente che viene direttamente interpellato. Altri dialoghi, sebbene siano coerenti con la realtà rappresentata, possono essere interpretati come momenti di autocoscienza dei personaggi della loro vera natura. Snake ripete più volte che uccidere è l'unica cosa che sa fare e la sua vita non ha scopo, solo sul campo di battaglia si sente vivo, non ha nome, non ha famiglia e sono molte le persone che lo hanno fatto crescere (i giocatori di tutto il mondo, i programmatori che lo hanno creato). Alla luce degli elementi metareferenziali espliciti anche queste tracce più esili assumono un significato ambiguo.

È interessante notare che l'istanza metareferenziale del testo creata da Kojima non è un puro esercizio di stile fine a se stesso. L'autore arriva a criticare il giocatore medesimo, l'utente al di là del video. Dopo che Snake ha distrutto il Metal Gear Rex, perde i sensi e viene imprigionato dal suo gemello Liquid. La soggettiva del protagonista con cui è rappresentata l'intero dialogo spinge al massimo l'identificazione tra il giocatore e il suo simulacro digitale lasciando che le parole di Liquid assumano un doppio significato: *"A te piace uccidere… Osi forse negarlo? Non hai già ucciso molti dei miei compagni? Io studiavo la tua espressione mentre li uccidevi. Eri pieno di eccitazione per la battaglia… C'è un assassino in te, inutile negarlo. Siamo stati creati per essere così."* Le parole di Liquid, anche se pienamente coerenti con l'universo diegetico, possono essere rivolte anche al giocatore, colpevole di esseri divertito nelle scene più violente giocando a fare l'eroe. Un personaggio di un videogame arriva a giudicare un individuo reale. D'altronde **MGS** è un testo in cui viene criticata continuamente la realtà extradiegetica. Ovunque si esprimono giudizi su problemi di attualità, sui meccanismi del mercato delle armi e del nucleare, sul ruolo della scienza nell'effettivo progresso dell'umanità, su esperimenti di manipolazione genetica. **MGS** è pervaso da un deciso sentimento antimilitarista ed è consapevole della sua utopia (*"Usare la scienza per aiutare l'umanità… funziona solo nei film."*, Otakon).

I prodotti di fiction hanno spesso questo ruolo, permettono allo spettatore di esaminare problemi della vita reale, partecipandovi emotivamente. Portando alle estreme conseguenze le tensioni che pervadono la nostra società mostrano futuri possibili e forse non così inattuali. Il coinvolgimento emotivo creato da un videogioco può essere addirittura superiore a quello creato da un film o da un libro. Le tematiche affrontate possono imprimersi nella mente del giocatore in modo ancora più profondo. Kojima ci ha mostrato le potenzialità espressive di questa nuova categoria di testo, speriamo che altri colgano il suo esempio.

Bruno Fraschini

afferrare Coca e pop-corn. Il primo probabilmente prevarrà sul secondo ad una seconda traversata dell'esperienza, ma la prima volta sarà indimenticabile.

Meno accettabili appaiono, di converso, le interruzioni via codec. Troppo pedanti rispetto all'entità delle informazioni fornite (molte delle quali comunque fondamentali per una piena comprensione della trama), spezzano l'azione risparmiata dalla sequenze in real rime con un prolungato e sterile schermo nero. La facoltà di ruotare e zoomare i volti poligonali dei due interlocutori così come di "ascoltare" il pensiero del proprio alter ego agendo su uno dei tasti dorsali, diverte per un po', ma la prospettiva di fissare lo schermo in stato di totale inattività tanto fisica quanto retinica si fa via via meno accettabile. Fortuna che esiste non uno, ma ben due sistemi di skip. L'ironia è che le informazioni più significative arrivano proprio alla fine del gioco via codec. Malgrado tutto, questo strumento di comunicazione interna al mondo di **MGS2** ne mette in risalto la coerenza e ne rafforza la credibilità (in ogni circostanza è possibile chiamare qualcuno per ottenere suggerimenti) permettendo inoltre di assistere ad ulteriori manifestazioni dell'umorismo tipico di Kojima (provate ad interpellare chi dorme).

Tutto questo parlare ci porta inevitabilmente a discutere dell'aspetto che probabilmente più interessa l'utenza PAL: la qualità della conversione. Dal punto di vista prettamente tecnico, pur non offrendo un'opzione 50/60Hz, **MGS2** attraverso lo schermo con la medesima velocità e fluidità della sua edizione NTSC. Magari è un filo più lento, ma proprio un filo. Decisamente impercettibile. Altrettanto trascurabili sono le bande nere che incorniciano l'immagine. Nulla di così drastico da alterare le proporzioni originali della scena. In breve, un ottimo lavoro. Della localizzazione linguistica è invece apprezzabilissima la sua ignoranza della parte audio (parlato nell'ottimo americano "carico" della versione US) in considerazione di alcuni risibili abbagli che interessano quella scritta. Complessivamente buona, la localizzazione dei testi in lingua italiana tradisce una certa superficialità con fallaci traduzioni letterali che un minimo di attenzione in più avrebbe potuto bandire. Anche in questo caso il livello di gravità è bassissimo, ma resta l'ironia mista al rammarico nel leggere termini come "balena assassina" (killer whale) al posto di "orca", oppure il cavalleresco "Sì, Sire!" (Yes, Sir!) al posto del più marziale "Sì, Signore!".

Dove invece **MGS2** PAL guadagna rispetto alla versione americana è nella presenza (come nella versione giapponese) di due modalità di gioco extra. A dire il vero, ad una delle due la definizione di "modalità di gioco" va decisamente larga. Casting Theatre permette infatti di riprodurre le principali scene di intermezzo sostituendone i protagonisti con altri personaggi del gioco. Lo scopo è puramente divagatorio e per nulla influente dal punto di vista ludico. Ad ogni modo è interessante armeggiare con lo "strumento dell'inganno" usato da Kojima in questi anni (capirete vedendo il DVD del making of incluso nella confezione). La seconda modalità, invece, estrapola dal gioco le sole sequenze di combattimento contro i boss inserendole in una struttura associabile a quella dei picchiaduro. Il risultato è un'utile palestra in vista degli incontri "reali" nel gioco vero e proprio (soprattutto a livelli di difficoltà superiori alla norma) nonché un'occasione per alcuni cuori infranti di alleviare il proprio ingenuo dolore...

Con **MGS2** Hideo Kojima ha decisamente superato se stesso. Non ha solo migliorato il prequel, rivestendolo di moderna cosmesi o sparpagliando per le scenografie qualche elemento interagibile, ma l'ha smontato e ricostruito daccapo sulle solide fondamenta di un'intelligenza artificiale più complessa da cui dipende una meccanica di gioco più profonda ed estranea alla forza coercitiva del game design tradizionale. **MGS2** va comunque giocato a modo suo. Librarsi in sparatorie forsennate non porta lontano. Non siamo certo di fronte ad una "realtà virtuale" no? Parliamo pur sempre di un videogioco. Ciononostante, all'interno dei suoi limiti, la libertà decisionale garantita all'utente raggiunge vette inedite, al punto da rendere l'esperienza ludica più vera che mai. Così vera da far sembrare il precedente episodio una mera simulazione.

voto **9 su 10**

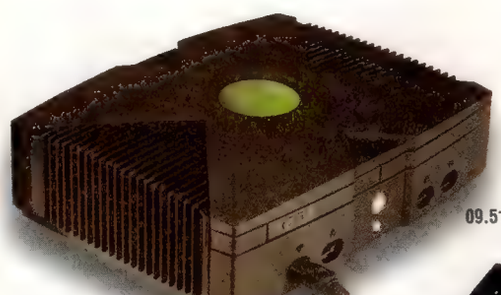
Alcuni oggetti come il visore notturno o lo spray congelante possono avere impieghi diversi da quelli immediatamente intuibili. Il primo, ad esempio, permette di scorgere le guardie in ambienti bui, ma anche di verificare se indossano una dog tag (foto in mezzo). Il secondo, in teoria serve per inibire l'innesco delle bombe, ma trova impiego anche come estintore o mezzo di "dissuasione" delle guardie (foto qui sopra). Non serve assolutamente a niente farlo, ma lo spray congelante funziona anche come DDT. Provatelo sugli insetti che ronzano attorno alle fonti di luce.

KOMETE

Non perdere la più grande avventura!

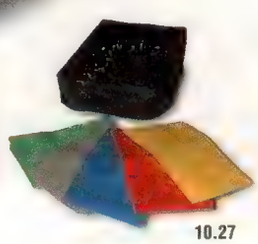
Prenota* la tua console XBOX da Compy!
La ritirerai il 14 Marzo e potrai pagarla da Settembre.
Ma affrettati, le quantità sono limitate.

Xbox è il nuovo punto di riferimento per chi gioca. Chip grafico potente, supporto DVD e Dolby Surround, maggiore impatto visivo, grafica iper-realistica e suoni con effetto cinema.
Ideale per giocare on-line contro avversari di tutto il mondo.
Il Kit contiene: console XBOX, gioco Project Gotham Racing, gioco Halo, controller Microsoft aggiuntivo, copertina per XBOX.

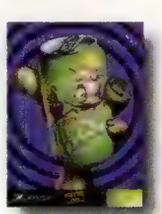

09.51

09.95

09.86


10.27

09.80


09.82

09.64

09.83

Partecipa al grande concorso!

Acquistando Xbox da Compy dal 14 al 30 marzo parteciperai all'estrazione di numerosi splendidi premi.
Richiedi maggiori informazioni al punto vendita Compy più vicino.

Aut. Min. Rich.

*Prenotabile versando un acconto del 10% del valore del kit. Chiedi al negoziante maggiori informazioni sul finanziamento e sull'intera gamma X-Box.

XBOX

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

Il computer per tutti
COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

ICO

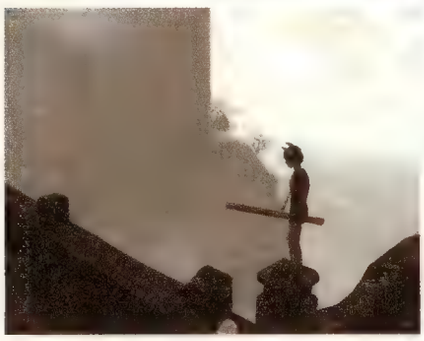
Definito come la "poesia fatta videogioco" in occasione del test della versione americana (**SC**86), **ICO** arriva in Europa con un carico di miglioramenti e caratteristiche inedite di tutto rispetto.

L'interazione con Yorda si basa sull'impiego di un solo tasto lasciando che l'intelligenza artificiale faccia il resto.

Non è un bel destino quello toccato ad Ico. Come se nascere con le corna non fosse già di per sé una manifestazione di sfiga inaudita per via dell'elevato tasso di esposizione allo sberleffo che ne deriva, scoprirsi anche portatore sano di morte e pestilenza al vicinato aggrava decisamente le cose. E' un sentimento di rassegnato sacrificio, quindi, quello con cui il giovane protagonista dell'avventura omonima di SCEI si lascia trasportare dai saggi del suo villaggio in una immensa e misteriosa roccaforte sul mare, dove un sarcofago ne racchiuderà il corpo ancora caldo e pulsante finché l'inedia non sortirà il suo letale effetto. E' questa la fine di chi nasce con le corna. Davvero, povero Ico. Ma le trame del destino disegnano talvolta scenari inattesi. Grazie ad una lieve, ma provvidenziale scossa tellurica, amplificata da opportuni scotimenti pelvici, il già cedevole basamento del sarcofago collassa quel tanto che basta per far oscillare la tomba, sganciarla dalla sua nicchia e sbatterla al suolo provocandone l'apertura e la fuoriuscita del suo (stavolta) fortunato inquilino. Solo, steso per terra privo di coscienza in un ambiente silenzioso ed maestosamente vuoto, Ico sogna. Vede una gabbia. Lui che osserva quella gabbia. Una roba nera nella gabbia. Come fumo denso. Poi la stessa roba nera subito dietro di lui. Sul muro. Che lo inghiotte. Ridestato dall'incubo, Ico si rialza, si guarda attorno e smette il ruolo di protagonista di una sequenza precalcolata lasciandosi finalmente possedere dal videogiocatore.

Quindi? E' la prima domanda che viene in mente quando le bande laterali si ritraggono e nessuna ulteriore indicazione illustra sul da farsi. Esattamente come il suo alter ego si trova spaesato in un ambiente a lui totalmente sconosciuto, il giocatore si trova perso in un videogioco che non offre punti di riferimento. Una barra di energia, un contatore del numero delle vite, una mappa. Niente. Nessun indizio sul cosa, come, dove, quando. Solo una certezza dettata dall'istinto: devo uscire da qui. Una cauta passeggiata per l'ambiente illustra alcune mosse base come il salto e la corsa, ma non si scorge alcuna via di fuga. Poi una leva in cima ad una scala attiva un meccanismo che apre una porta sottostante. Così facile? Affatto. Piuttosto che uscire all'aria aperta Ico si ritrova in una seconda stanza dove impara ad arrampicarsi e a salire una catena che pende dal soffitto. Una cadenzata oscillazione delle gambe produce ciò che l'intuito suggerisce: la catena ondeggia compiendo archi via via più ampi finché l'accelerazione non offre la spinta necessaria per giungere ad una seconda uscita, questa volta, magari, quella buona. Non era poi così difficile. La nuova stanza è più grande della precedente, si estende verso l'alto come un'immensa colonna cava vista dal di dentro. No, non è l'uscita. Al centro della struttura cilindrica, come un batacchio, pende una gabbia. E' la stessa gabbia del sogno. Mentre procede lungo un percorso perimetrale a chiocciola che sale, sale, sale verso la sommità della struttura, il respiro affannato di Ico è insieme al battito dei suoi (probabilmente scomodissimi) zoccoli l'unico rumore che squarcia il silenzio dell'ambiente. A metà strada il classico inatteso. Qualcosa è rinchiusa in quella gabbia. Impossibile vederla dal basso. Ora invece, da questa prospettiva, si distingue chiaramente. A differenza di quanto visto in sogno, non è una "roba nera" ma una ragazza, bianchissima, rannicchiata in posizione fetale. Il suo profilo splende nell'oscurità. Memore del dolore provato all'idea di restare rinchiuso in un luogo misterioso nell'attesa di incontrarsi col tristo mietitore, Ico decide di liberare la ragazza. Un breve percorso lo porta ad una leva. La leva fa ridiscendere la gabbia. Nuovamente giù, di corsa: *uff uff* e *clok clok* fino al punto di partenza dove ritroverà la gabbia a due metri dal pavimento, ancora inaccessibile. Segue il confronto col primo puzzle di **ICO**. Ed è un puzzle dall'esito rivelatore. Ico deve prodursi in un balzo verso la sommità della gabbia usando come trampolino una vicina sporgenza. Una volta atterrato, il peso provoca il cedimento di un anello della catena proiettando prigione e prigioniera al suolo. L'impatto apre la gabbia e la ragazza (che d'ora in avanti chiameremo col suo nome, Yorda) è libera. E' interessante notare l'analogia fra la dinamica della liberazione di Ico e quella di Yorda. Così come il sarcofago cade, si apre e libera Ico a seguito di un evento anomalo (terremoto), allo stesso modo la gabbia, cade, si apre e libera Yorda a seguito di un altro evento anomalo (Ico stesso). Si fa così evidente l'intreccio che lega i destini dei due protagonisti, rafforzato dall'immagine della coppia

di marcello**cangialosi**



Durante i combattimenti il giocatore può star sicuro che Yorda non manifesterà mai comportamenti inopportuni. L'eterea fanciulla è abilissima nel trovare riparo facendo in modo che Ico si trovi sempre fra lei ed i suoi assalitori.

unita mano nella mano nonché dalla loro reciproca dipendenza. Yorda ha bisogno di Ico per superare determinati ostacoli. Ico ha bisogno di Yorda per aprire determinati passaggi. Entrambi hanno un unico obiettivo: la libertà.

ICO è fondamentalmente un puzzle game. Un puzzle game magnifico, malinconico, e onirico, ma comunque un puzzle game. Ogni ambiente dell'immensa struttura che fa da cornice al gioco oppone un ostacolo al proseguimento della coppia. Di quest'ultima Ico ricopre un ruolo di primo piano, fa da battistrada, analizza la scenografia alla ricerca dell'unico percorso logico previsto dagli sviluppatori per andare dal punto A al punto B. Dedurre quest'ultimo non è particolarmente complesso (spesso è la complessità architettonica a celare l'ovvietà della soluzione), il problema è percorrerlo senza dimenticare la propria "pertinenza". Yorda è, fondamentalmente, un incomodo. Le sue capacità atletiche sono limitate ed ha pertanto bisogno del supporto di Ico per superare ostacoli di un certa portata. Ico l'aiuta a saltare, Ico l'aiuta ad arrampicarsi, Ico la tiene per mano. Se avete letto la recensione della versione americana di **ICO** sapete già come funziona. Quello che non sapete e che vi verrà rivelato in questa sede sono le aggiunte e le limature di cui gode la versione PAL del titolo di SCEI. Prima di tutto è bene fugare ogni timore circa la qualità della localizzazione comunicando l'esistenza di una opzione 50/60Hz. E' la prima cosa che appare all'avvio del gioco. Le novità sul piano strutturale, invece, interessano alcuni enigmi, leggermente modificati per renderli un po' più stimolanti di quanto non fossero nella versione americana. I mostri d'ombra godono di una più spigliata intelligenza artificiale nonché dell'inedita facoltà di sprofondare nel pavimento per evitare i disperati fendenti di Ico. Quest'ultimo è adesso in grado di trasportare oggetti come bombe o casse con un braccio solo, usando l'altro per tenere Yorda per mano. L'eterea fanciulla appare a sua volta più reattiva ai richiami e qualora non sia in grado di compiere una determinata azione esprime con un cenno del capo ed un timido gridolino la sua incapacità a soddisfare le richieste del giocatore (nella versione US, invece, si limitava a restare immobile e muta). Dal punto di vista tecnico e cosmetico si segnalano invece la scomparsa dei rallentamenti occorrenti in una delle fasi finali (caratterizzate dalla presenza di imponenti cascate) e l'aggiunta di una serie di chicche che non fanno altro che impreziosire ulteriormente il già pregevole impatto visivo del prodotto. Le tende del mulino a vento, immobili nella versione US, sono in quella PAL interessate dagli opportuni sventolii. La meravigliosa sequenza "piovana" è stata arricchita di schizzi d'acqua e dall'impiego di texture animate che simulano il deflusso dell'acqua lungo la superficie delle enormi tubature percorse sotto la tormenta. Subito sotto le catene, infine, qualche macchia d'olio segnala il punto esatto in cui posizionare Ico per arrampicarvisi, annullando così i fastidiosi problemi di percezione delle distanze prodotti dall'inquadratura.

Un altro fattore preso in considerazione dagli sviluppatori durante il periodo extra di lavoro guadagnato fra la release americana e quella giapponese (di cui questa PAL è discendente diretta) riguarda la rigiocabilità. Finito **ICO**, il giocatore non viene lasciato col ricordo della magnifica esperienza vissuta, ma viene invitato a riviverla con la prospettiva di equipaggiarsi di una nuova arma (una spada laser dal raggio d'azione doppio rispetto al bastone o alla spada), di vedere gli ideogrammi di Yorda convertiti in un linguaggio più comprensibile (ergo approfondimento della seppur minimalista trama), di applicare alcuni filtri all'immagine (tipo granulosità e sporcizia varia) e di giungere ad un finale leggermente alterato su cui non specifichiamo altro. Ma il bonus più gradito è senz'altro la possibilità di rigiocare **ICO** in due contemporaneamente (!). Un giocatore comanda Ico, l'altro Yorda. L'intelligenza artificiale che normalmente governa quest'ultima viene ovviamente inibita, pertanto è bene assicurarsi che chi governerà Yorda sia cosciente dell'esigenza di collaborare con Ico per il perseguimento di un obiettivo comune.

Considerata la già ottima qualità di quella originaria, la versione PAL di **ICO** non può quindi che essere congedata dal test di **Super Console** con una pacca extra sulla spalla. Davvero un'ottima conversione, di quelle che ti fanno quasi benedire l'attesa.

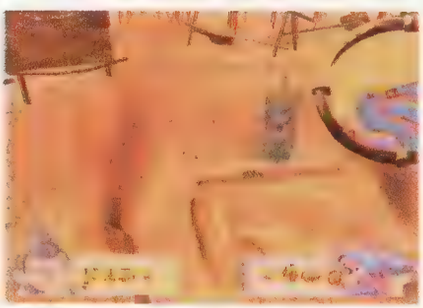
voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Herdy Gerdy

Core Design cerca un ambizioso mix "pastorale" tra platform e strategia, dopo aver provato il mix sci-fi tra azione e strategia (**Project Eden**). Ci credete che il risultato è lo stesso?

di paolocardillo



Herdy Gerdy *non è avaro di extra. Nella foto, una minisfida in un'arena ristretta con Doops da salvare e Gromps da intrappolare (impedendo che nasca una rissa tra consimili, una caratteristica di questa razza). Se riuscite invece a raccogliere 100 campanacci da mucca in ogni livello, vi aspetta un megacampanaccio da consegnare a un allevatore per sbloccare gli extra del gioco.*

La rivolta dei personaggi dei videogiochi si avvicina. Stavolta tocca a Core Design scendere in prima linea per caldeggiare la fantastica causa dell'autonomia artificiale, applicandola qui a un affascinante contesto arcadico. Vi trovate su un'isola leggendaria, che i biblici Sette Anziani popolarono della fauna più variegata e spettacolosa, senza dimenticare di far governare tutto dagli umani, come al solito quelli che si devono sobbarcare il compito di "soggiogare" il resto delle specie (non è mica colpa nostra se siamo superiori!). Il motore di questo universo è la Ghianda della Vita, che preserva e gestisce gli equilibri che donano tanta armonia a questo eden naturalistico. Ogni cinque anni viene indetto un torneo per decidere chi, tra i pastori più dotati dell'isola, deve custodire la Ghianda. Ma siccome il potere a volte logora chi ce l'ha, Sadorf, primo custode del frutto divino ed ex-allievo dei Sette Anziani, pensa guarda caso di tenersi la Ghianda a vita e per questo investe il pastore più accreditato, Gedryn, con un incantesimo del sonno. Quando Herdy Gerdy, il pastorello figlio di Gedryn, si accorge che il padre potrebbe russare più o meno per l'eternità, si sente in dovere di sostituirlo per sfidare Sadorf e sconfiggerlo.

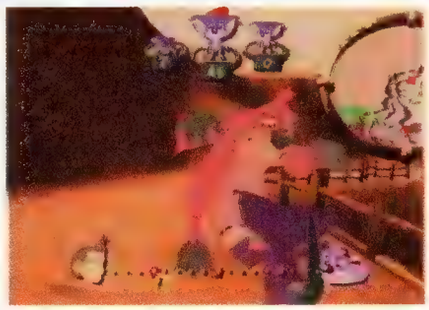
La prima fatica dei creatori di Mrs. Croft consisteva ovviamente nel poligonizzare questa visione bucolica, instillando qui e là dosi di IA animale soprattutto nelle bestiole protagoniste. Dal punto di vista scenografico, **Herdy Gerdy** è assolutamente avvolgente: scoiattoli che scorrazzano, foglie trasportate dal vento, cervi addocchiabili in lontananza tra i cespugli, casupole coi tetti di paglia… I tanti dettagli con cui è stato concepito lo scenario generano un perfetto diorama pastorale senza problemi di targhe alterne. Veramente affascinante. Se non fosse caratterizzato anche da evidenti limiti tecnici, tipo una fluidità poco sveglia e un orizzonte piuttosto ravvicinato, grazie al deprimente espediente della "nebbia di frontiera".
Nei panni di Herdy Gerdy, come anticipato, dovete dimostrare di avere i fondamentali pastorali di vostro padre per poter aspirare al cancellierato di Sadorf. Per questo dovrete pascolare, pascolare e ancora pascolare. Chi? Le creature che si lasciano condurre dentro ai tanti recinti sparsi nei livelli del gioco. Il gioco propone più di venti specie disposte a raggrupparsi in un gregge, per essere dirottate in massa verso un recinto. Ci sono i Doops, che si lasciano sconvolgere dalla vostra sola presenza dandosi alla fuga: prima li costringete a raggrupparsi (in genere, la mandria rimane compatta, anche se ogni tanto c'è qualche anarchico che si sgancia) poi li indirizzate, rincorrendoli, verso le staccionate. Ci sono poi i Bleeps, delle specie di gremlins, che invece sono disposti a seguirvi in una disciplinata fila indiana (al massimo di otto componenti, però) solamente una volta che vi sarete impadroniti di un flauto magico. Le differenze coi Doops: i Bleeps si possono lanciare da altezze vertiginose e atterrare comodamente (grazie alla coda che usano come l'elica di un elicottero) ma non sanno nuotare. Abbiamo poi gli Honks, che invece adorano l'acqua e sono sensibili anch'essi al richiamo del flauto. I Blurps invece sono "istrici" completamente innocui ma investiti col suono di un corno si raggomitolano su sé stessi e a quel punto possono essere letteralmente calciati da qualche parte proprio come un pallone. Incontrerete presto anche le Formiche. Queste si distinguono in varie colorazioni e possono essere raggruppate solo se si riesce a precettare una "formica musicale", il cui tamburo sprona le sue consimili nelle vicinanze a formare una truppa ordinata. C'è solo un problema: alcuni tipi di formiche sono letali per i Doops, tanto da ridurli a brandelli appena vi si avvicinano. C'è solo una specie da cui dovete guardarvi: i Gromps. Questi "orsi" dal manto rosa sono praticamente i predatori del safari interattivo di Core Design: sbranano o semplicemente massacrano tutti gli altri. Solo un particolare: i Blurps sono velenosi, per cui se i Gromps li trangugiano rimangono straniti (e inattivi) per una ventina di secondi. Se beccano voi, vi rifilano un gancio destro che vi proietta dolorosamente in qualche altro punto del livello corrente. In **Herdy Gerdy** non esiste una barra di energia però, per cui non morirete mai. La presenza dei Gromps e la vostra immortalità sono praticamente i cardini su cui si fonda l'impianto di gioco di **Herdy Gerdy**: questo titolo è una battaglia in tempo reale contro delle voraci IA che scorrazzano liberamente in un vasto scenario di gioco, nel ten-

tativo di sottrarre alle loro fauci le IA buone, quelle pascolabili. Bisogna tenere conto tra l'altro che ogni recinto è accessibile solo a una specie. Non potendo tenere sotto controllo visivo tutti i Gromps presenti in un livello, la situazione della guerra viene rappresentato da una barra che ha alle due estremità Herdy e un Gromp. Ogni volta che Herdy mette al sicuro un gregge la sua icona si pappa una fetta di barra, e lo stesso fa il Gromp se invece riesce a trangugiare/assassinare chissà dove una delle creature amiche. La barra, oltre ad essere graduata con dei puntini, presenta anche dei lucchetti: questi corrispondono alla percentuale di animali da salvare se si vogliono sbloccare alcuni passaggi. I lucchetti sono comunque visualizzabili sulla mappa generale, e nel mondo 3D corrispondono alla presenza di alcune zingare che custodiscono questi passaggi. Esiste comunque un modo per fermare i Gromps: intrappolarli anche loro nelle apposite recinzioni. Poiché gli irsuti nemici vi corrono dietro non appena vi avvistano, non dovete fare altro che farvi inseguire finché non cadono in trappola. A quel punto sono neutralizzati per tutto il resto della partita. Ci sono a volte delle controindicazioni: per esempio, ci sono casi in cui le trappole sono state piazzate, con gran cattiveria da parte degli sviluppatori, nei pressi delle recinzioni in cui si radunano Doops, Bleeps e compagni. A quel punto i Gromps sfoderano una canna da pesca con cui "estraggono" una povera bestiola dal recinto e la ingollano, decimando l'intera mandria un boccone alla volta. La prima volta non lo sapete, e ci rimanete malissimo. Però adesso lo sapete. Un altro modo per intralciare i Gromps è farne incontrare due: sono talmente scemi che inizieranno ad azzuffarsi lasciando praticamente perdere tutto il resto.

Il gioco si sviluppa come una sorta di incrocio tra **Lemmings** e un tipico platform in stile **Mario**: i livelli diventano ben presto intricati, in modo da pungolare il gusto esplorativo e allo stesso tempo stimolare l'ideazione di una tattica per mettere al sicuro le coccolose specie di **Herdy Gerdy**. Questo almeno era l'intendimento di Core Design, e il rischio era chiaro: uno dei due aspetti poteva intralciare l'altro, causando sfracelli. Purtroppo, per la seconda volta dopo **Project Eden**, Core Design toppa nella fase di miscela di due stili di gioco. La sensazione è che l'atto di pascolare impedisca al gioco di essere un platform abbastanza snello e divertente, e l'aspetto tattico non sopperisce alla mancanza di ritmo, innescando primitive e poco soddisfacenti intuizioni. Continuare a portare avanti e indietro le creaturine è un esercizio piuttosto noioso, dopo che lo si è ripetuto molte volte (in certi frangenti, per tratti abbastanza lunghi), se si pensa che poi non si rimane nemmeno avvinti dalla sfida tattica offerta dal gioco. E viceversa: l'approccio strategico sembra ancora più basilare (prevede sempre di individuare un Gromp, farsi rincorrere per intrappolarlo e infine mettere in salvo la torma di esserini, a volte dopo averla prima parcheggiata in una zona sicura), se poi non c'è neanche un po' di mordente nella componente platform... È chiaro che bisogna tenere presente le leggi di sopravvivenza (formiche carnivore mangiano Doops, Blurps avvelenano Gromps, come si è detto), ma è una questione logistica e di accortezza più che tattica, quindi meno soddisfacente come livello di complessità. Non c'è dubbio che Core si sia prodigata nell'aggrovigliare abbastanza il design degli scenari da indurvi a riflettere sui possibili percorsi da imboccare, e attraverso cui condurre le greggi, ma è un ragionamento sulla viabilità più che, ripetiamo, sull'intuizione di una strategia. Vi sono in realtà dei frangenti in cui scocca la scintilla del "pensiero laterale" (per esempio quando vi rendete conto che la corrente dei fiumi può trasportare gli esseri che sanno nuotare) ma sono veramente episodici. Il resto è una classica peregrinazione platform per acquisire info e nuovi oggetti.

Herdy Gerdy è indubbiamente quello che voleva essere: un mondo a parte popolato di IA, ma probabilmente ci voleva maggiore inventiva per rendere più avvincente il mix di platform e strategia. Così com'è, sembra un platform pieno di elementi anche bizzarri, ma dai contenuti e dal ritmo non particolarmente esaltanti...

voto **6 su 10**

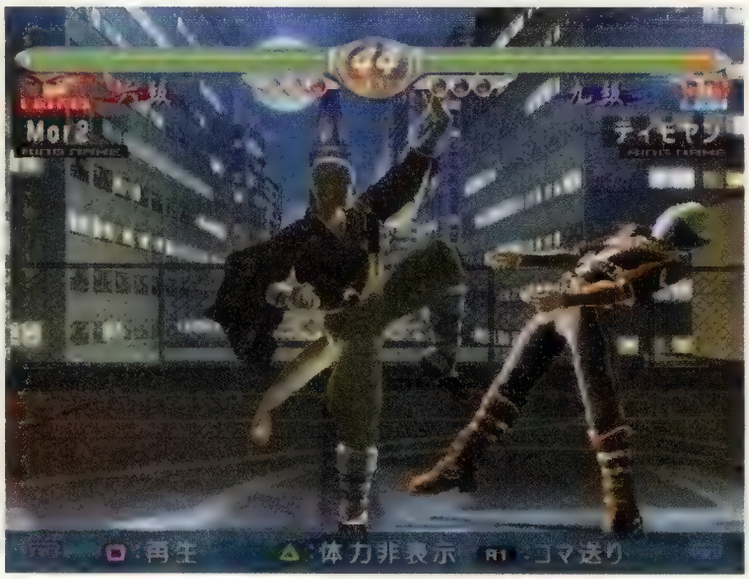


*Animazione e doppiaggio in **Herdy Gerdy** sono di indiscutibile valore. La fluidità della mimica e la grande espressività dei personaggi sono opera di ex-disegnatori Disney e Warner Bros. Peccato solo per l'evidente presenza della nebbia all'orizzonte. La recitazione italiana è assolutamente professionistica.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **SEGA-AM2** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Virtua Fighter 4

Nell'attesa di **Tekken 4** e **Soul Calibur 2**, l'ultimo lavoro di Sega per PlayStation2 inaugura nel migliore dei modi quello che per i fan del genere minaccia di essere l'anno più esaltante della storia dei picchiaduro.



di marcello**cangialosi**

Dopo quaranta ore di gioco frammentate da improrogabili istanze fisiologiche, due pollici gonfi e piagati, un DualShock2 fumante ed un altro in sala rianimazione, dire che **Virtua Fighter 4** è un picchiaduro che "prende" è negare l'evidenza. E' alle mie spalle adesso, in rolling demo, mentre imbratto la tastiera col sangue. Mi volto, lo guardo, e capisco perché in Giappone viene percepito dagli otaku alla stregua di una fede religiosa. **Virtua Fighter 4** è una religione. L'apprezzamento dell'ultimo picchiaduro di Sega-AM2 presuppone l'instaurazione di un legame simbiotico con esso, un approccio fisico, con tutto il corpo, e mentale, con tutta la concentrazione possibile. Preso alla leggera, con l'idea di smanettare un po' a livello easy pregustando la visione dei finali di tutti i lottatori, non premette di coglierne l'intima essenza lasciando inevitabilmente interdetti. Dove sono gli sprizzi e i lazzi, le palle di fuoco, i raggi dagli occhi, le ali di demone, i lupimannari, le scariche elettriche, i fondali che si sfasciano e precipiti di sotto, le cosce, i culi e le tette da Playmate? Ma soprattutto, dove sono i finali? Niente di tutto questo è contemplato in **Virtua Fighter 4** perché **Virtua Fighter 4** è un picchiaduro nel senso più "duro" del termine. E' competizione alla stato brado, brutalmente realistica, con ricompense in punti extra di autostima piuttosto che in moneta grafica. Dopo la parentesi "scenografica" di **Virtua Fighter 3**, il team di sviluppo ha eseguito una drammatica inversione di rotta approdando ai lidi concettuali primevi del franchise (e del genere in generale): due lottatori, un ring quadrato e che vinca il migliore. La possibilità di muoversi liberamente lungo l'asse Z (laddove in passato questa possibilità era limitata all'esecuzione dello scarto laterale) è l'unica concessione al trend attuale. Le innovazioni sostanziali, invece, interessano quasi esclusivamente il sistema di combattimento - ispessito nel comparto "prese e contromosse" e raffinato in tutto il resto - ma per apprezzarne le conseguenze sul piano ludico, come si diceva, è necessaria dedizione assoluta. Laddove picchiaduro come DOA2 si lasciano assimilare in breve tempo negando ogni ulteriore possibilità di approfondimento e di progresso, **Virtua Fighter 4** è un apprendimento continuo, un lungo viaggio alla scoperta di nuove manovre, nuove tecniche e nuove soluzioni tattiche. E' un po' la differenza che passa fra le serie calcistiche **FIFA** e **Winning Eleven** (**Pro Evolution Soccer**): con un impegno medio-basso la simulazione di EA offre ottimi momenti ricreativi, mentre a parità di condizioni (stessi giocatori, stesso impegno) quella Konami appare decisamente più avara. Ma laddove in **FIFA** se scavi sotto la crosta trovi il vuoto, in **WE** trovi la simulazione calcistica definitiva.

Analogamente a quanto offerto da franchise di pari spessore come **Tekken**, i margini di miglioramento delle tecniche di combattimento sono ampissimi nel picchiaduro Sega, ma la perseveranza richiesta per trarne beneficio potrebbe scoraggiare in molti. Il sistema di controllo offre solo due tasti d'attacco (contro i 4 della serie namchiana) ed uno per la parata. Le 70 mosse che compongono in media il repertorio di ogni lottatore nascono pertanto da fulminee sequenze di input direzionali intervallate da brevi successioni o contemporanee pressioni dei tasti. In base agli stili di combattimento adottati dai vari personaggi, inoltre, tipologia e livello di complessità esecutiva delle combo mutano di conseguenza alterando i tempi di assimilazione di ognuno di essi. Prese e relative contromosse divincolanti - dal ruolo preponderante in contesti agonistici di alto profilo - condividono la medesima diversificazione tanto in termini numerici quanto di efficacia. Le contromosse, in particolare, sebbene per lo più di facile esecuzione, richiedono una tempistica da super uomo e di fatto rientrano nell'insieme di manovre che fanno la differenza fra il giocatore esperto ed il novizio.

Per agevolare il processo di apprendimento di quest'ultimo (e di affinamento del primo) **Virtua Fighter 4** propone il più completo e configurabile Training Mode a memoria d'uomo. Tre le sezioni di cui si compone: Command, Free e Trial. La prima, banalmente, istruisce sull'esecuzione di tutte le mosse performabili dal proprio lottatore opponendogli un avversario passivo (a patto, ovviamente, che la mossa in fase di studio non sia di fatto una contromossa). Il Free Mode, invece, permette di ricreare innumerevoli condizioni di combattimento assegnando al proprio avversario determinati pattern comportamentali (combinando azioni base come parata, salto, schivata e quant'altro) oppure programmandolo manualmente: un' opzione ad hoc offre al giocatore il comando dello sparring partner per 20 secondi, nel corso dei quali il sistema registra ogni input

Malgrado alcuni lievi compromessi, le scenografie conservano le caratteristiche salienti delle controparti arcade come la neve e la sabbia deformate dal peso dei lottatori, o le mattonelle "friabili" dello stage di Lei Fei.

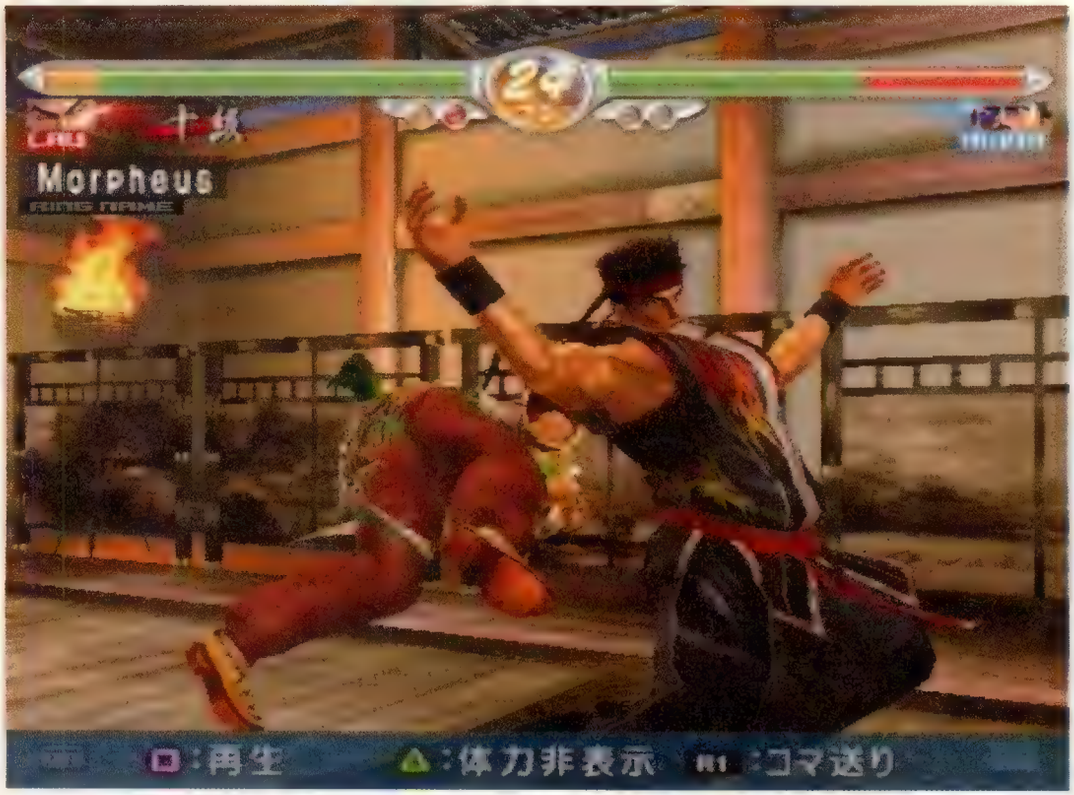
Nel corso delle prese la telecamera zooma repentinamente sulla scena allo scopo di spettacolarizzarne la rappresentazione.

impartito dall'utente per poi riprodurne l'esito. Ma non è tutto. Allo scopo di affidare la tempistica è presente una modalità moviola configurabile affinché rallenti l'azione sempre, solo durante gli attacchi o esclusivamente durante le prese. E ancora. Due HUD stilisticamente differenti, ma funzionalmente identici, mostrano le sequenze dei tasti premuti dall'utente con tanto di indicazione dei decimi, centesimi, millesimi di secondo intercorrenti fra una pressione e la successiva. Se sbagli, **Virtua Fighter 4** ti fa vedere dove con un'accuratezza impressionante. L'ultima sezione (Trial) potremmo definirla come una serie di prove d'esame finalizzate a concretizzare sul piano pratico quanto appreso nelle due modalità precedenti. Una trentina di sfide di difficoltà crescente sondano il livello di preparazione del giocatore presentando molteplici quanto variegate situazioni di combattimento. Si va dalla semplice applicazione delle tecniche di abbattimento della difesa avversaria, alle più complesse manovre di schivata e contrattacco. Una volta assimilato tutto l'assimilabile, ne conseguono incontri dal ritmo frenetico, incalzante, asfissiante così come frenetico, incalzante ed asfissiante è l'andirivieni dei polpastrelli sul DualShock2. Quest'ultimo si rivela accondiscendente durante le prime scaramucce, con l'attribuzione ad ognuno dei tasti dorsali di una diversa combinazione dei tasti principali (pugno+calcio per l'**R1**, pugno+calcio+parata per l'**R2** e così via), ma inadeguato per chi volesse spingersi ai limiti, rendendo quindi necessario l'impiego di un arcade stick (ottimo il Virtua Stick ufficiale): con i tre tasti coperti dalle dita della mano destra e lo stick stretto delicatamente da quelle della sinistra, decade ogni ostacolo alla piena manifestazione della propria abilità.

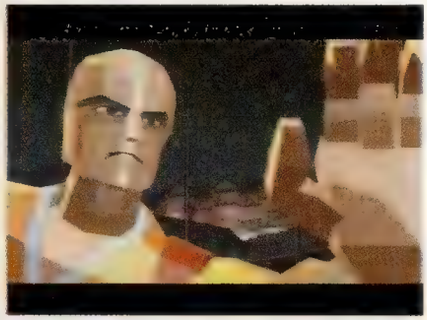
Considerato l'estremo tecnicismo richiesto per sfruttare al meglio le caratteristiche di ognuno dei 13 lottatori, il legame preferenziale che inevitabilmente lega il giocatore ad uno di essi tende ad essere più stretto di quanto avvenga in altri picchiaduro. Questa tendenza è stimolata dalla possibilità di "creare" il proprio alter ego percorrendo con esso una scala di titoli agonistici indicativi del livello di abilità acquisito dall'utente. Noto in sala giochi con il nome di "Grade System", il sistema tiene traccia degli esisti degli incontri sostenuti contro altri giocatori aggiornando una sorta di carta d'identità del proprio personaggio custodita su memory card. Si parte da un semplice processo di acquisizione di punti esperienza finché, raggiunta quota 1000, si ottiene il "Beginner Rank". Da questo momento in poi è necessario vincere 5 incontri consecutivi contro avversari di pari grado (o superiore) per accedere al Rank successivo. Raggiunto il decimo Rank, si riparte con un nuovo ordine gerarchico che va da "Little Monarch" a "Great Emperor". Sarà sufficiente battere un avversario di pari grado per progredire, ma basterà anche subire una sconfitta per retrocedere. Laddove in sala giochi questo sistema ha modo di esprimersi esclusivamente nelle sfide a due (ogni giocatore inserisce la sua VF Card in un apposito slot presente sul cabinato), nella versione per il mercato domestico è prevista, oltre all'analoga modalità Versus (ogni giocatore inserisce la sua memory card nell'apposito slot presente sulla console), anche una sorta di simulazione, denominata Kumite Mode, in cui il giocatore affronta ad infinitum avversari fittizi ai comandi di lottatori di vario livello. Il Kumite Mode offre inoltre l'opportunità di abilitare il boss finale Dural fra i selezionabili nel Versus Mode. Basta sconfiggerlo. Il problema è che non compare sul ring fintanto che non si siano vinti 100 round consecutivi. Azz… A mano a mano che il proprio personaggio acquista punti e sale di grado, si rendono disponibili vari bonus con cui customizzarne l'aspetto. Abbiamo vestiario di colore alternativo, oggettistica tipo cinture, parastinchi, spalline, cappelli, occhiali, guanti, bracciali, collane e così via, nonché alcuni "oggetti della disgrazia" che il lottatore è costretto ad indossare qualora venga sconfitto ripetutamente per un certo numero di volte (esilaranti la maschera del maiale per Lei Fei e l'accoppiata nasone+baffi alla Groucho per Jacky Bryant). Oltre a soddisfare un banale istinto di personalizzazione, il sistema di editing agevola anche l'ostentazione del proprio livello di preparazione palesato indossando eventuali item di prestigio, di quelli che l'avversario ti guarda e dice "nooo, come hai fatto ad ottenerlo?! Sei un mostro!"

Avete sconfitto tutti, in tutte le modalità, nei panni di tutti i personaggi. Siete il Maestro Supremo dell'Universo di **Virtua Fighter 4**. Non ce n'è più per nessuno. Non c'è più sfida che vi stimoli. E' la fine dei giochi? Non proprio. Potete sempre darvi all'insegnamento. Benvenuti nell'AI Mode, dove la filosofia dei Pokémon viene per la prima volta applicata ad un picchiaduro. Scelto il proprio pupillo fra la rosa di

Analogamente a quanto accade nella versione arcade, il giocatore può determinare il tipo di animazione introduttiva o di vittoria del proprio alter ego tenendo premuto uno dei tre tasti principali. Notevole il dettaglio dei modelli poligonali.



*Uno degli stage inediti di **VF4** per PS2. La superficie acquosa in cui affogano le caviglie dei lottatori riflette e deforma la scenografia in maniera abbastanza credibile.*



Soddisfacendo determinati requisiti nel Kumite Mode è possibile impiegare i modelli poligonali "alla Virtua Fighter 1" di ogni personaggio, anche di quelli assenti nel capostipite della serie, come il qui raffigurato Lei Fei.

*Quello di **VF4** è probabilmente un dei più raffinati ed eleganti menu principali mai apparsi su PS2. Le onde prodotte dalla selezione di ognuna delle voci deformano l'immagine sullo sfondo, selezionabile da una rosa di decine e decine di art.*

lottatori disponibili avrete modo di insegnarli l'arte del combattimento corpo a corpo, direttamente, vale a dire mostrandogli tutte le mosse di cui è (inconsapevolmente) capace eseguendole dinnanzi a lui nei panni di un suo clone, o indirettamente, vale a dire lanciandolo nella mischia. In quest'ultimo caso il vostro ruolo si limiterà ad osservarne il comportamento incoraggiandone l'assimilazione delle tecniche più remunerative e scoraggiandone quella delle meno efficaci (agendo rispettivamente sui tasti ◉ e ⊗). Un ulteriore strumento educativo è inoltre offerto dai Replay (memorizzabili su memory card al termine di ogni incontro). In questo caso, data la natura predeterminata degli scontri, l'AI non partecipa al combattimento, ma si limita ad registrare i consigli dell'allenatore il quale provvederà a segnalarle le manovre che meritano di essere memorizzate. Durante l'intero procedimento, un riquadro nella parte bassa dello schermo segnala l'avvenuto apprendimento di una mossa o l'affinamento di una determinata tecnica o l'abbandono di una particolare strategia. Malgrado l'AI Mode possa apparire una trascurabile digressione dal quid ludico del picchiaduro in cui risiede, vedere il proprio scolaro impratichirsi, maturare, ed infine darle di santa ragione a quello addestrato da un collega è un'esperienza più galvanizzante di quanto venga intuitivo supporre.

Alla luce dell'endemica sordità delle conversioni da sala alle esigenze del pubblico domestico, **Virtua Fighter 4** appare un prodotto eccezionalmente atipico. Al di là del suo indiscutibile valore ludico, ciò che meraviglia del picchiaduro Sega è lo spirito di rispetto verso il consumatore con cui il team di sviluppo ha affrontato il processo di adattamento. Considerata la notorietà del franchise e la diffusione del sistema Sony, le vendite avrebbero probabilmente raggiunto quote analoghe alle attuali (siamo sulle 400.000 copie mentre scrivo) anche se il titolo avesse incluso le sole modalità Arcade e Versus. Ma così, per nostra fortuna, non è stato. Certo delude la mancanza di finali e di ogni approfondimento sul background dei lottatori, ma basta ammirare la splendida interfaccia grafica "lacustre" per intuire la passione con cui l'intero prodotto è stato messo insieme. Scoprire poi la possibilità di personalizzarla scegliendo uno dei numerosi sfondi inclusi nel CD (L1 e R1 nella schermata delle opzioni di gioco) non fa che rafforzare questa consapevolezza. L'attenzione rivolta all'aspetto contenutistico del prodotto ha però dovuto condividere il periodo di sviluppo con quella dedicata al comparto tecnico, risultando in una conversione vicinissima all'originale, ma che non nasconde alcuni compromessi. Personaggi e scenografie, sebbene dalla complessità poligonale analoga a quella delle controparti mosse dall'hardware Naomi2, soffrono di un generale impoverimento cromatico dovuto sia all'impiego di texure meno sgargianti che all'inibizione di buona parte delle routine di illuminazione ed ombreggiatura dinamica. Alcuni dettagli sono andati perduti, come i riflessi dei lottatori sulla superficie del ring posto sulla muraglia cinese o gli ampi bagliori delle fiaccole ai quattro angoli del dojo di Akira, sostituiti rispettivamente da scuri modelli parallelepipedali e da un leggero tremolio rossastro sulle pareti. Scalettature e flickerii si manifestano agli occhi particolarmente critici con occorrenze variabili a seconda della scenografia risultando compromettenti solo a chi farebbe bene a riconsiderare la propria appartenenza al rango di videogiocatore. (A tal proposito si rende noto che le foto pubblicate su queste pagine sono tratte dalla modalità Replay. Grazie alla sua provvidenziale funzione di pausa è stato possibile ovviare ai tipici problemi di acquisizione legati ai giochi PS2, restituendo immagini dalla risoluzione più fedele a quella apprezzabile sul TV.)

Malgrado la parziale inottemperanza di Yu Suzuki alle promesse fatte, **Virtua Fighter 4** è la migliore esclusiva che Sony potesse comprare per il suo sistema. In un colpo solo la multinazionale nipponica ha acquistato due cose: l'ultima edizione di una serie di indubbio valore commerciale ed il miglior picchiaduro 3D attualmente disponibile sul mercato casalingo. L'unico difetto dell'ultimo lavoro di Sega-AM2 è, ironicamente, il suo maggior pregio: l'elevato tecnicismo. I giocatori provvisti della dovuta esperienza e perseveranza (nonché di molto tempo libero) ne apprezzeranno le conseguenze, mentre i meno avvezzi con il genere se ne chiederanno la necessità volgendo lo sguardo verso produzioni più immediate e lussureggianti ancor prima di essersi dati una risposta. Fate quindi i vostri conti ed agite di conseguenza.

voto **9 su 10**

cosa fare

SOLUZIONI A PORTATA DI MANO

I TASCABILI SUBITO PRONTI

ICQ: messaggi istantanei
- Chattare con gli amici
- Creare messaggi personalizzati
- Scambiare file in tempo reale

Codice 2713
€ 7,50 (L. 14.522)

Flash ActionScript
- Creare effetti dinamici per il Web
- Migliorare l'usabilità del sito
- Aggiungere la multimedialità al Web

Codice 2712
€ 7,50 (L. 14.522)

Database con MySQL
- Scoprire le potenzialità di MySQL
- Creare e gestire database in modo professionale
- Integrare MySQL con PHP

Codice 2710
€ 7,50 (L. 14.522)

MAC OS X
- Scoprire le potenzialità del nuovo sistema operativo
- Ottimizzare la connessione a Internet
- Personalizzare il sistema

Codice 2711
€ 7,50 (L. 14.522)

Animazioni con Flash
- Rendere dinamici i siti Web
- Gestire efficacemente gli oggetti
- Creare oggetti grafici e sequenze animate

Codice 2709
€ 7,50 (L. 14.522)

Musica con il PC
- Creare, arrangiare e mixare canzoni con Cubase
- Utilizzare efficacemente gli strumenti VST
- Mixare in modo creativo le piste MIDI e audio

Codice 2708
€ 7,50 (L. 14.522)

Cosa fare è una nuova collana di guide tascabili che affrontano in modo chiaro gli argomenti più attuali dell'informatica e forniscono le soluzioni più adeguate per risolvere i problemi più frequenti. Il libri di questa serie rappresentano gli strumenti ideali per chi non ha tempo da perdere e desidera ottenere risultati concreti in breve tempo, andando direttamente al cuore dei problemi.

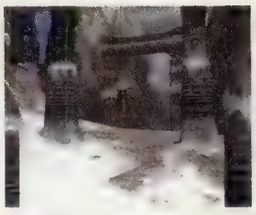
JACKSON LIBRI

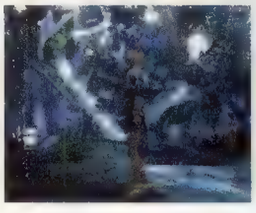
www.jacksonlibri.it

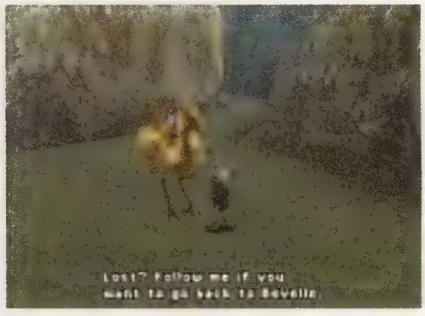
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **RPG/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

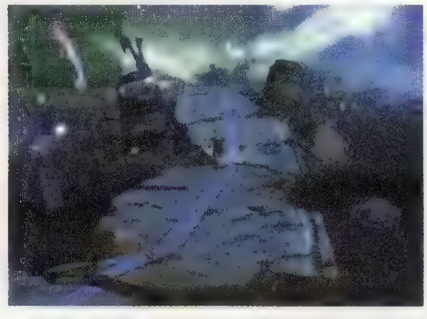
Final Fantasy X

La saga portatrice dei vessilli Square arriva finalmente in occidente in un idioma più comprensibile. Un buon motivo per parlare ancora di uno dei migliori titoli di sempre.







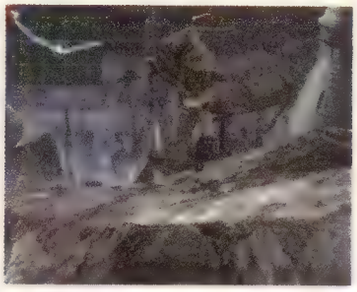


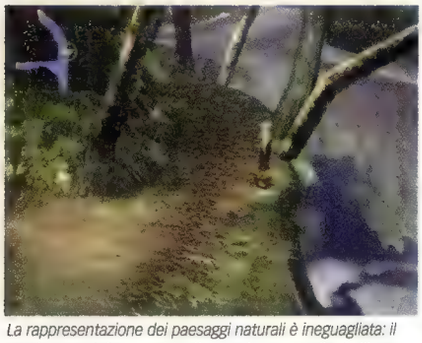
L'emotività dei personaggi è veicolata efficacemente dalla eccellente modellazione facciale

Durante la distruzione della propria città, Tidus, protagonista del gioco, viene risucchiato mille anni nel futuro in un mondo chiamato Spira, nato dalle ceneri della civiltà dalla quale proviene. L'incontro con Wakka, capitano di un team di blitzball (uno sport acquatico notevolmente seguito), gli permette di superare lo smarrimento iniziale e di fare la conoscenza della bella Yuna, evocatrice prossima ad un pellegrinaggio alla ricerca di un'entità sacra capace di uccidere Sin, la creatura che Tidus apprende essere stata la causa della distruzione della propria città natale un millennio prima e che da allora ha continuato a seminare morte e terrore per il pianeta. Per questo motivo Tidus riesce ad unirsi a Yuna e suoi guardiani (Kimhari, Lulu e lo stesso Wakka), speranzoso in un legame tra Sin e il suo salto nel futuro, e di trovare così un modo per tornare a casa.

La narrazione è esposta in prima persona dal protagonista come una narrazione autobiografica reale, e le frequenti riflessioni che vengono condivise con l'utente aggiungono una vena lirica che attraversa il titolo dal principio sino alla fine. La vitalità dei personaggi, la sensibilità particolare con cui gli autori colorano l'ambiente naturale dei nostri eroi, i voli a volte pindarici dalla commedia al pathos e dalla tenerezza al terrore, l'occhio schietto e genuino con cui vengono rappresentate le stravaganze degli eccentrici, la vanagloria dei boriosi, il gretto egoismo degli ipocriti, la vita sordida dei disgraziati, l'esistenza rassegnata degli innocenti, e le singolarità umane di tutti i generi, sono tutti inseriti in un ricco schema di destini che si intrecciano ed influenzano a vicenda, compiendosi in uno sfondo in cui immagini, suoni e sensazioni stringono il giocatore in un abbraccio avvolgente. Scandagliando la sovrastruttura epica tipica della saga ci si rende conto che il vero interesse del gioco consiste non solo nelle peripezie particolari e forse assurde dei protagonisti, ma anche, e molto di più, nelle loro reazioni a contatto con ambienti e situazioni nuove o inaspettate. Ciascuno di essi presto sviluppa le proprie qualità fisiche, interiori e affettive, e la dimostrazione del modo in cui queste si manifestano nelle situazioni più disparate mantiene sempre vivo l'interesse. Trascindando i personaggi attraverso le varie parti di Spira, i designer Square riescono a darci l'impressione immediata della società sconosciuta che lo occupa. Custodite nelle profondità dei mari, rovine e testimonianze delle civiltà del passato restituiscono una sorprendente atmosfera apocalittica e pervadono la scenda di un profondo senso di mistero e inquietudine. Per motivi "religiosi" il mondo di Yuna non è particolarmente sviluppato tecnologicamente e questo si ripercuote visibilmente nel modo di allacciare relazioni. I frequenti viaggi comportano soste in alberghi e bivacchi che sono punti focali del gioco, dove forme diverse di socievolezza si prestano ad essere descritte anche tra i membri stessi del party, e confermano ancora una volta quell'incisiva capacità di caratterizzazione che è una dote così spiccata dei talentuosi artisti Square. Meticolosamente tratteggiati, gli aspetti individuali del loro carattere sono gradevoli e spesso divertenti e vengono fuori grazie a dialoghi particolarmente ben congegnati che danno letteralmente vita e credibilità alle varie personalità. Parodia, epicità, caricatura, satira, commedia, dramma e rappresentazione del mondo di Spira, sono sempre l'uno conseguenza dell'altro. In questo senso, **Final Fantasy X** si dimostra un'opera anche più matura dei suoi predecessori, per la capacità di raffigurare i momenti di socializzazione come dei crocevia reali e simbolici. Tutto ciò viene offerto con profusione quasi avventata, che scaraventa il giocatore in un mondo virtuale dalla strabiliante credibilità. Ogni tanto il gioco si abbandona a momenti di sentimentalismo lascivo quasi compiaciuto, facile escamotage per eludere il confronto con difficili problemi morali. Tuttavia essi si perdono nella forza e nella vitalità dell'insieme. La visione centrale del destino ciclico di Spira appare debole e forse inadatta a fondere in una complessa unità artistica le varie scene dell'opera di Yoshinori Kitase, molte delle quali, però, in sé magnifiche. Nel gioco si avverte l'urto tra concezioni di vita di razze differenti, ciascuna con i propri ideali di valore e rispettabilità, e ciò offre il destro agli autori

di giuseppede riso





La rappresentazione dei paesaggi naturali è ineguagliata: il movimento dello specchio d'acqua è reso mediante l'increspsarsi delle onde.

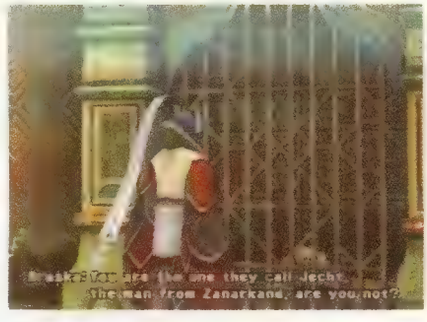
per lanciare messaggi di una certa profondità anche per mezzo di siparietti divertenti solo in apparenza leggeri o secondari. I frequenti attacchi di Wakka alla "infedele" comunità Al Bhed rappresentano momenti di irriverente ironia, che rivelano la tragica insufficienza degli schemi razionali ad adeguarsi alle facoltà intellettive dell'uomo.

Dovrebbe apparire chiaro dopo quanto esposto che **FFX** può fregiarsi di una trama di indubbio valore, che ben si lascia assolvere occasionali stonature o incongruenze. Tanta ricchezza è sostenuta da una narrazione febbrile e vigorosa che non permette al giocatore di deragliare non solo il corso degli eventi, ma nemmeno i tempi e le modalità per conseguirli, cosa che infastidirà certamente chi predilige impianti di gioco meno blindati. La presenza di un cospicuo numero di sottogiochi e segreti stimola a riprendere il titolo anche una volta terminato e, anche se le divertenti scorribande ed esplorazioni del sesto episodio sono solo un ricordo, l'adozione di un tessuto narrativo intenso e spettacolare (penalizzato da momenti morti o di minore interesse) non compromette la voglia di andare avanti.

Pericolo scongiurato anche dalla sublime realizzazione cosmetica che proietta di diritto **FFX** nell'Olimpo delle produzioni attualmente presenti nel panorama di titoli per PS2. La decima fantasia finale è un tour de force grafico senza precedenti per qualità artistica e mera quantità di contenuti, capace di travolgere il giocatore come un fiume in piena e di ridurlo in uno stato di sbigottita ammirazione. Tutto, dagli elementi più appariscenti fino al particolare più insignificante è rappresentato con una cura maniacale. I personaggi sono straordinariamente espressivi e naturali (nonostante una certa goffaggine in alcune circostanze), ricchi di dettagli e di particolari animati come parti di vestiti e capelli. Le ambientazioni si alternano tra spazi interamente tridimensionali (senza però avere alcuna possibilità di gestire l'inquadratura che segue traiettorie sempre e comunque predeterminate) e fondali prerenderizzati, raggiungendo spesso livelli maestosi. I rigogliosi paesaggi naturali ispirano un avvolgente senso di pace bucolica, dove le fronde degli alberi e ogni singolo stelo d'erba ondeggiano sotto la spinta del vento. Elemento particolarmente ben realizzato è l'acqua. Le cascate si riversano vaporose giù dai dirupi, mentre i letti d'acqua sono come specchi flessuosi che riflettono gli elementi soprastanti, non ultimo il cielo in movimento. Doti maggiormente apprezzabili se si considera che l'aggiornamento dell'immagine è decisamente scorrevole, per incespicare solo in situazioni particolarmente affollate. Durante gli scontri (casuali come sempre) l'abbondanza di avversari non ha oberato le ambizioni degli sviluppatori; ogni nemico è superbamente caratterizzato e animato, e col proseguire dell'avventura le battaglie si tramutano in una vera e propria orgia di effetti speciali, per un tripudio di colori, trasparenze, esplosioni e qualsiasi altro prodigio umanamente concepibile.

L'accompagnamento musicale è frutto del mai troppo lodato estro di Nobuo Uematsu. In **FFX** il compositore giapponese riconferma la sua abilità nel cogliere le emozioni e gli stati d'animo di una scena per poi interpretarle in motivi che diventano parte integrante e inscindibile dell'esperienza ludica. Se è vero che non tutte sono sempre all'altezza, le sue melodie impregnano le scene ora in maniera subdola e discreta ora traboccando dagli speaker del televisore, ma risuonando sempre con armoniosa dolcezza. Una nota stonata della versione americana è rappresentata dal doppiaggio. Non ci aspettavamo certo performance degne di **MGS2**, ma nemmeno così trasandate. Le voci dei personaggi assumono toni fittizi e innaturali che risultano in una recitazione istrionica in gran parte delle circostanze. Particolarmente irritante la voce di Tidus, che trascende alle volte in maniera fastidiosamente sguaiata. D'accordo che il suo personaggio è stato creato in netta contrapposizione alla calma e crepuscolare Yuna, ma qui si esagera.

Ma in **FFX** non ci sono solo una storia emozionante e una realizzazione di primissimo livello, ma trova posto anche uno dei più galvanizzanti e completi sistemi di combattimento mai concepiti. Accomiatato l'Active Time Battle System che ci ha accompagnato negli



La cura riposta nel sistema di combattimento ne ha influenzato ogni comparto: la barra sulla destra mostra la sequenza esatta dei turni.

ultimi anni, Tsuchida Toshiro ha ideato un sorprendente compromesso tra semplicità di utilizzo e possibilità di pianificazione. I turni vengono determinati da un criterio di priorità legato alle caratteristiche dei vari contendenti nonché dalle azioni eseguite, caratteristica che accelera i tempi degli scontri e rende molto più dinamiche le strategie da adottare in battaglia. Il numero di combattenti schierati contemporaneamente sulla "griglia" di battaglia torna nuovamente a tre (dopo la parentesi a 4 del nono episodio), ma, come dichiarato dallo stesso Tsuchida, il motivo è da ricercare nella volontà di non appesantire i combattimenti con una sfilza infinita di comandi da impartire, mettendo al tempo stesso a disposizione del giocatore tutti i membri del party, richiamabili in qualsiasi momento e senza limiti, in sostituzione di uno tra quelli presenti in campo. Un'altra radicale innovazione consiste nella possibilità di cambiare equipaggiamento ai personaggi quando fa più comodo nel bel mezzo della mischia. Sono finiti i tempi in cui l'incontro con un nemico con qualità non previste condannava a morte certa il giocatore che, incolpevole, aveva schierato in campo un membro non idoneo o male equipaggiato. E' possibile che tutti questi "comfort" siano pensati per agevolare il giocatore meno smaliziato, ma anche chi è stato svezzato a suon di RPG potrà godere di scontri estremamente divertenti e in più di un frangente decisamente ostici, soprattutto col progredire dell'avventura. Il sistema di "crescita" dei propri eroi non avviene mediante l'accumulo di punti esperienza, ma tramite la gestione delle proprie risorse su una caratteristica sphere grid, una specie di tavolo da gioco sul quale sono rappresentate tante piccole cavità allacciate l'una all'altra, ciascuna depositaria di qualità e incantesimi che è possibile far acquisire ad un personaggio semplicemente cedendo una sfera particolare tra le numerose che vengono elargite dopo una battaglia. L'incremento degli ability point ottenuti dopo la vittoria corrisponde alla crescita dello sphere level, assimilabile al numero di passi effettuabile tra una cavità e l'altra della sphere grid. In punti particolari è necessario servirsi di chiavi per poter sbloccare l'accesso. Nel complesso questo nuovo sistema si dimostra efficace e stimola l'utente a collezionare quante più abilità possibile, anche quelle più lontane dal punto di partenza della griglia o impervie da ottenere. Puntuali, invece, rispondono all'appello i colpi letali, questa volta chiamati overdrive. Il procedimento per poter rilasciare tutto il loro potere devastante varia a seconda del personaggio ed è possibile ottenerli bene o male come in passato: essere coinvolti in un'azione, offensiva o difensiva che sia. E' possibile, inoltre, barattare un numero determinato di item in cambio di abilità che possono essere aggiunte a parte dell'equipaggiamento predisposto per questa operazione. Ritornano le micidiali entità che è possibile evocare durante i combattimenti, chiamate aeon, convocabili unicamente da Yuna. Queste rimangono sul campo di battaglia sostituendosi agli altri elementi del gruppo per tutto il tempo che il giocatore riterrà necessario. L'estremo riguardo nei confronti di quest'ultimo trova ulteriore riscontro grazie ad una opzione nel menù che consente di accorciare drasticamente la durata della sequenza introduttiva dell'evocazione.

Per concludere, l'ultimo lavoro Square è un gioco enorme e affolla le sue tele di una miriade di figure per il puro gusto di rappresentare altrettanti aspetti della natura umana; allo stesso tempo mantiene alta l'adrenalina scuotendo l'utente con una sfida grandiosa e suggestiva. Inserito il DVD nel tray di PS2 verrete invitati a vivere un viaggio nel quale l'evoluzione di pensieri e rapporti umani saranno il tema portante di una storia incentrata sul percorso formativo dei protagonisti, alcuni dei quali con dei conti da regolare con il proprio passato. In **FFX** melodramma e avventura si uniscono nell'RPG per dargli vita nuova ed emanciparlo in un mezzo moderno e importante per intrattenere il pubblico della nuova generazione di console, dimostrando al tempo stesso il raggiungimento da parte di Square di una compiuta maturità artistica. Eccellente.

voto **9 su 10**

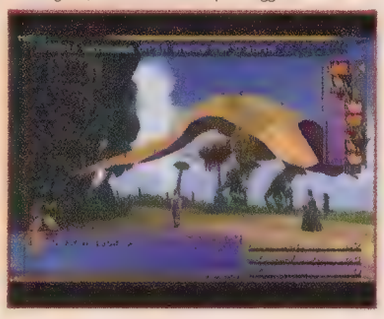
ⓘ FORMATO **PSONE + PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM + 1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

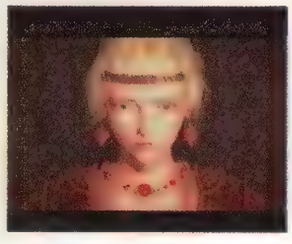
Final Fantasy VI

Un pezzo di storia videoludica come **Final Fantasy VI** e un'anteprima giocabile di **Final Fantasy X**, in un unico pacchetto e per di più ad un prezzo ridicolo. Potete permettervi di perdere un'occasione del genere?

Demo inside

Nell'approntare questa riedizione di **Final Fantasy VI**, SCEE ha chiaramente avuto un occhio di riguardo per gli utenti PS2, che oltre a poter giocare la sesta edizione della saga grazie alla retrocompatibilità della loro macchina potranno avere un assaggio dell'attesissimo adattamento PAL di **Final Fantasy X**. La versione dimostrativa inclusa nel pacchetto, localizzata unicamente in lingua inglese (alla quale si aggiungeranno l'italiano, il tedesco, il francese e lo spagnolo per il gioco completo), consiste in pratica in un tutorial del sistema di combattimento, volto a spiegare al giocatore l'uso degli attacchi, la gestione degli Overdrive, l'evocazione dei Guardian (aka Aeon) e il corretto sfruttamento delle abilità specifiche di ciascun membro del party. Il menu di configurazione di armi e incantesimi è disabilitato, i punti di salvataggio non consentono di memorizzare i progressi effettuati (possono però essere adoperati per curare i personaggi) e le mischie fanno la parte del leone, relegando in secondo piano gli elementi ruolistici del gioco. Gli scenari accessibili sono due, ovvero Zanarkand e Besaid; nel primo caso l'utente si trova immerso nel prologo di **FF X** e, dopo aver assistito ad un filmato relativo ad una partita di Blitzball, viene illuminato sui rudimenti del sistema di combattimento tramite una serie di semplici scontri. Gli eventi descritti nel secondo scenario, invece, seguono l'incontro fra Tidus e Wakka, Lulu e Yuna, e hanno inizio con la battaglia contro Kimahri, completata la quale si deve procedere lungo una foresta popolata da un discreto numero di avversari. Un gran bell'assaggio, non c'è che dire! Per dovere di cronaca si segnala, infine, che le bande nere presenti nella demo non verranno eliminate nella release finale, né verrà inclusa un'opzione 50/60Hz. Secondo fonti vicine a Square, quest'ultima soluzione comporterebbe una spiacevole asincronia fra l'audio (il parlato) e il video (l'animazione labiale) difficilmetne risolvibile senza posticipare pesantemente la release del gioco, attualmente fissata per maggio.





di erikpede

Sono in molti a ritenere **Final Fantasy VI** il miglior RPG di tutti i tempi, nonché la massima espressione dell'abilità di SquareSoft, e indubbiamente non si può dar loro torto. Il sesto capitolo dell'interminabile epopea fantasy di Hironobu Sakaguchi, infatti, vanta ancora oggi una delle trame più interessanti mai concepite per un RPG, oltre ad una perfetta caratterizzazione dei personaggi e ad un sistema di gioco solido e collaudato. Rimane quindi un mistero, alla luce di tutto ciò, la mancata realizzazione di una versione europea di **Final Fantasy VI**, delle cui meraviglie poterono beneficiare unicamente gli utenti Super NES residenti in Giappone e negli Stati Uniti (dove il gioco prese il nome di **Final Fantasy III**). Per porre rimedio ad errori di questa portata, ad ogni modo, si è sempre in tempo, e su questo saranno sicuramente d'accordo tutti i possessori di PSone del Vecchio Continente, ai quali è stata finalmente concessa la possibilità di bearsi delle delizie di **FF VI**. Meglio tardi che mai...

Ambientato in un mondo che ha dimenticato la magia, e al quale la riscoperta della magia stessa minaccia di arrecare disastri e catastrofi, **FF VI** è incentrato sulle gesta di un gruppo di combattenti decisi a contrastare un malvagio impero votato alla riconquista della negromanzia. Ciascuno dei personaggi in questione è spinto da motivazioni personali estremamente profonde, esposte con rara maestria dai designer di Square con l'ausilio di testi e temi musicali (questi ultimi a dir poco memorabili) che riflettono alla perfezione gli stati d'animo dei protagonisti. Il cast, inoltre, è estremamente equilibrato e tutti i personaggi sono sviluppati con la stessa cura, in modo che nessuno risulti "predominante" sugli altri; da ciò deriva un'ampiezza di respiro che fa di **FF VI** una produzione epica nel senso più stretto del termine, un'autentica narrazione delle gesta di una disperata comitiva di eroi. Anche i "cattivi", peraltro, sono spesso e volentieri dei gioielli di caratterizzazione, con una menzione particolare per l'agghiacciante Kefka. Inoltre, alcuni dei temi trattati in **FF VI** (l'amore, la morte, lo smarrimento, la disperazione più nera e addirittura il genocidio) hanno aperto la strada ai numerosi momenti "adulti" delle più recenti edizioni della saga.

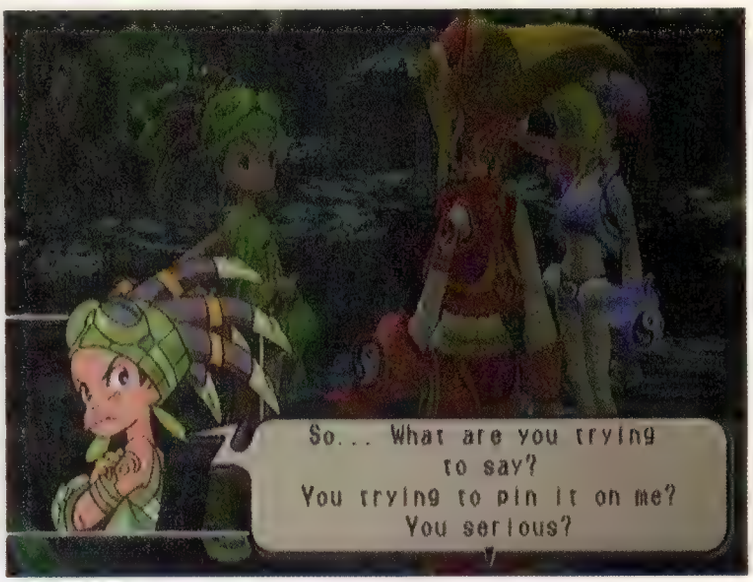
Era una visione rivoluzionaria, insomma, quella di **FF VI**, coadiuvata da un impianto di gioco classico, preciso come un orologio svizzero; sistema di combattimento, menu e gestione delle abilità peculiari di ogni personaggio sono più o meno gli stessi che si ritrovano negli altri capitoli della serie, siano essi antecedenti o successivi al sesto, con la frequenza degli scontri casuali che aumenta man mano che si procede nell'avventura e con un paio di magagne minori dovute ad una conversione su PSone non proprio perfetta (i tempi di caricamento e di accesso ai menu sono fastidiosi, così come le incertezze e i rallentamenti che piagano l'interfaccia utente e le animazioni durante le battaglie). Rispetto alla versione SNES, però, gli utenti Sony hanno guadagnato due filmati in CG (uno in apertura, l'altro in chiusura) e una sezione bonus ricca di dati e curiosità sul gioco, al quale l'appellativo di capolavoro calza ancora a pennello. Imperdibile, e non c'è bisogno di aggiungere altro...

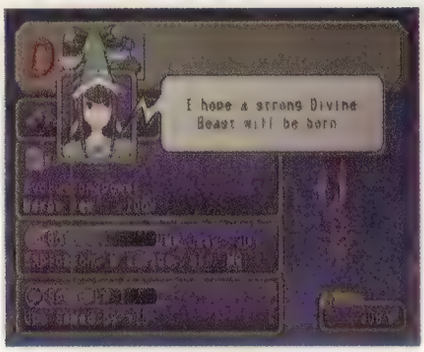
voto **9 su 10**

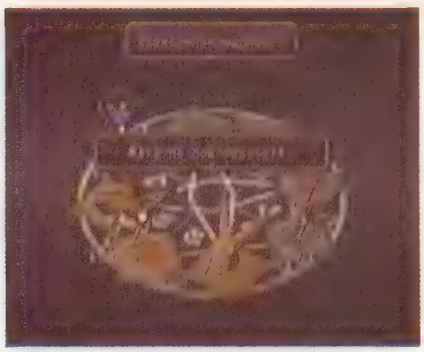
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **GENKI** GENERE **BREEDING/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Jade Cocoon 2

A chiunque avesse ancora voglia di *breeding game* dopo l'indigestione mediatica dei mostriciattoli Nintendo Genki propone il secondo capitolo della saga di **Jade Cocoon**, rinnovato sia nella trama che nella struttura.







La fusione tra un mostro e un Beast Seed genera una creatura cosmeticamente identica alla precedente, ma potenziata sia nelle abilità che nelle caratteristiche.

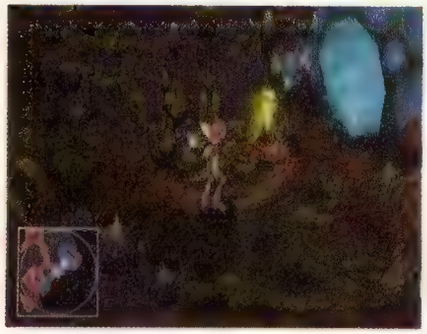
di diego**cortese**

Nato nel '98 come tentativo da parte di Genki di cavalcare il crescente successo dei giochi di crescita come **Pokémon**, **Digimon** e **Monster Rancher**, **Jade Cocoon** (**Tamaryu Monogatari** in Giappone) non riuscì ad emergere a causa di una struttura eccessivamente elementare e monocorde. Difetti che non impedirono comunque al titolo di conquistarsi un folto gruppo di appassionati, attratti dalla sua cosmetica peculiare ma soprattutto dalla cura apportata nel realizzare il mondo in cui si dipanava il tetro e avvincente costrutto narrativo. Forse per tagliare i ponti con il primo, infruttifero **Jade Cocoon**, Genki ha ora ripudiato buona parte delle scelte effettuate in passato, confezionando un prodotto che vede corretti alcuni difetti strutturali, ma che risulta altrettanto noioso e assai meno caratteristico.

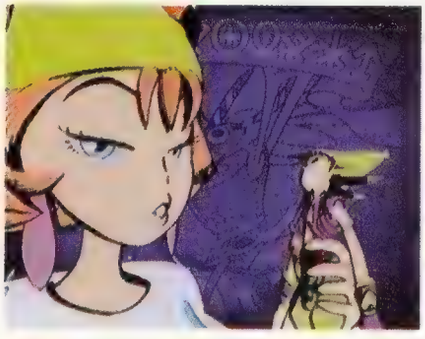
Ambientata alcune centinaia di anni dopo il primo capitolo, la trama di **JC2** è solo in piccola parte legata a quella del titolo originale, tanto da render difficile parlare di vero sequel. Ridotti i cocoon e il popolo dei Nagi ad un lontano ricordo, l'unico collegamento con le vicende passate è costituito dal protagonista Levant. Ancora vivo e dall'aspetto difficilmente associabile alla sua veneranda età, l'eroe dell'epoca dei Nagi è divenuto il responsabile del tempio in cui si riuniscono i BeastHunters, nonché l'addestratore delle reclute che desiderano diventare domatori di mostri. Tra i nuovi arrivati c'è Kahu, un vivace ragazzino che, spinto dalla curiosità, tocca il bozzolo di una fata durante l'allenamento, con il risultato di venir colpito da una maledizione. Ritrovatasi improvvisamente nel mondo degli umani e con un bambino maledetto sulla coscienza, la piccola Nico decide di aiutare il protagonista a liberarsi del suo problema. Dietro consiglio di Levant, l'insolito duo si mette in viaggio alla ricerca di quattro sfere che consentiranno a Kahu di riprendere le proprie sembianze umane. Questa l'esile storia di **JC2**, vissuta in buona parte passivamente attraverso i racconti che Nico rivolge direttamente al giocatore (per mezzo di FMV) e le sequenze d'intermezzo che si attivano visitando determinate locazioni. Tali eventi, slegati dalla struttura di gioco, hanno come obiettivo quello di spezzare la monotona routine delle esplorazioni dei dungeon e del potenziamento dei mostri (compito che peraltro non riescono ad assolvere con efficacia).

Per quanto offra alcuni spunti strategici interessanti, l'impianto di gioco di **JC2** è assai soporifero: la ninna-nanna digitale, della durata approssimativa di una ventina di ore, inizia la propria azione sedativa sin dalle prime fasi di gioco, interrompendosi solo in corrispondenza di alcune battaglie, di gag spassose nelle scene d'intermezzo e di rari momenti in cui si rende necessario modificare la propria configurazione di mostri. La principale causa di monotonia è data dal sistema di battaglia, i cui limiti ne banalizzano la componente strategica fino a quando non si riesce ad acquisire un numero sufficiente di mostri. Dato che la quantità di bestiole arruolabili nel proprio gruppo dipende dal superamento di una serie di test, è necessario vagare per diverse ore nei dungeon con un team esiguo di combattenti allo scopo di accumulare livelli di esperienza necessari per superarli.

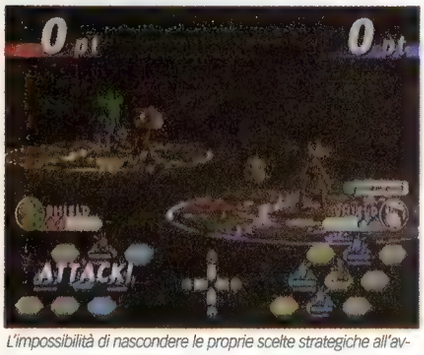
In **JC2** il sistema di combattimento è rappresentato da due amuleti, al centro dei quali si trovano i due domatori di bestie. Chiamati BeastAmulet, questi monili sono divisi in quattro settori dedicati rispettivamente agli elementi di acqua, vento, terra e fuoco. A loro volta i quattro spicchi sono suddivisi in tre settori ciascuno, sopra i quali vengono posizionati i propri mostri: ruotando un settore in direzione del nemico prima del turno di combattimento, si portano le bestie situate in esso ad attaccare, mentre quelle presenti negli altri settori recuperano i punti-magia in vista dei turni futuri. La battaglia ha termine quando tutte le creature di un Beastmaster vengono eliminate o quando, a causa di un buco nello schieramento, una bestia nemica riesce a colpirlo direttamente. La notevole vulnerabilità degli allenatori richiede quindi un'attenta disposizione dei mostri, operazione che influisce anche sul tipo di azione compiuta: ogni creatura possiede infatti un attacco differente a seconda dell'elemento di appartenenza del settore in cui si trova (aggressivo con il fuoco, curativo con l'acqua, difensivo con la terra e modificatore di stato con il vento). Per riuscire ad avere la meglio sull'avversario bisogna quindi studiare una configurazione distribuita su più settori, capace di offrire una discreta varietà di azioni e in grado di proteggere efficacemente il proprio personaggio. Compito non facile nelle prime ore di gioco quando non si possono schierare più di due creature, peraltro dotate di un solo attacco. Per avere uno schieramento in grado di offrire un valore strategico accettabile bisogna esercitarsi a superare i test della licenza di allenatore, cercare nuove uova di mostro mediante compravendita, esplorazione e com-



Durante gli spostamenti Kahu può incontrare mostri il cui livello di aggressività dipende dalle potenzialità belliche del protagonista.



Parti della trama sono riassunte mediante FMV splendidamente animati, in cui la fata Nico descrive con pungente ironia le gesta compiute dal protagonista.



L'impossibilità di nascondere le proprie scelte strategiche all'avversario riduce fortemente il valore agonistico del Versus Mode.

battimenti ed infine recuperare quanti più possibili Semi di Bestia, con cui incrementare le capacità dei propri mostriciattoli. L'evoluzione mediante Seed Beast, per quanto più immediata rispetto alla sua controparte in **JC**, risulta altrettanto fallimentare. In primo luogo è eccessivamente semplice trasformare le proprie creature in macchine da guerra inarrestabili, il che disincentiva collezionismo e sperimentazione di nuovi mostri. Inoltre richiede troppo tempo per poter essere effettuata (dato che le fusioni sono possibili solo ogni 15 livelli di esperienza raggiunti). In pratica il giocatore passa le prime ore con una manciata di mostri dalle scarse abilità, cercando di guadagnare livelli di esperienza nella speranza di rendere più avvincente la struttura di gioco, prospettiva delusa però dall'inutilità di addestrare nuovi mostri e dall'estrema ripetitività dei dungeon.

Le aree esplorabili di **JC2** sono tutte disegnate secondo un medesimo modello, un insieme di strade che collegano dei bulbi chiamati Ogrevines nei quali si trovano oggetti, uova, mostri, boss e scene d'intermezzo. Una volta entrato in un dungeon, Kahu deve visitare tutti gli Ogrevines (di media quattro o cinque) fino a individuare la posizione della chiave che gli consente di superare il livello. La routine subisce una, peraltro insignificante, variazione solo nelle ultime fasi dell'avventura, dove alla Keyspore si aggiungono altre chiavi necessarie ad aprire una serie di cancelli che sbarrano la strada al protagonista. Non riescono a rinvigorire una struttura di gioco tragicamente piatta nemmeno modalità extra quali i tornei affrontabili nel Tempio di Kemuel (di combattimenti se ne affrontano già troppi nel gioco), le richieste di lavoro da parte di NPC (completabili con una disarmante facilità) e un banale Versus Mode affrontabile contro la CPU o un avversario umano.

Oltre ad essere morfologicamente scialbe, le mappe di gioco condividono in buona parte il medesimo aspetto cosmetico. Le foreste, ad esempio, si differenziano solo per tonalità cromatiche ed effetti atmosferici quali nebbia e deformazione dell'immagine. L'unica nota di colore è offerta dalla caratterizzazione grafica di Katsuya Kondo (membro del rinomato Studio Ghibli di Myazaki sin dai tempi di Nausicaa), il cui stile inconfondibile arricchisce i ritratti dei personaggi che accompagnano i dialoghi. Accettabile la rappresentazione poligonale dei disegni di Kondo da parte di Genki: per quanto non particolarmente ricchi di poligoni e texture, i personaggi hanno conservato fascino ed espressività. Composto dal medesimo autore ingaggiato per il capitolo precedente, al secolo Kimitaka Matsumae, l'accompagnamento musicale si compone di brani emotivamente innocui, facili da dimenticare. Poco convincente anche il lavoro dei doppiatori, i cui dialoghi dimostrano spesso scarso coinvolgimento ed abilità recitativa.

Giocando a **JC2** si ha la sensazione che Genki abbia cercato di rimediare agli errori del prequel abbassando il target del prodotto e rendendolo più facile, ripetitivo e infantile. Considerata la mancata traduzione dei dialoghi in italiano da parte di Ubi Soft, non si può però ritenere la versione europea come adatta ai bambini. Esclusa quindi quella che sembrerebbe la fascia di pubblico principale, **JC2** rimane indirizzato ai soli appassionati di simulazioni di crescita purché la loro passione per l'allevamento dei mostriciattoli sia tale da annullare l'effetto narcotizzante della struttura di gioco. Una mediocre diversivo in attesa del promettente **Monster Rancher** di Tecmo.

voto **5 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Dragon Rage

Dopo averci illuso con i discreti risultati ottenuti con la serie **Army Men Air Strike** il team di Kudo Tsunoda si riallinea al consueto livello qualitativo dei titoli 3DO.

di diegocortese

Nelle intenzioni di 3DO, **Dragon Rage** doveva essere una sorta di **Air Strike** legato alla licenza di **Might and Magic**. Uno sparatutto multiscorrimento in cui il giocatore poteva osservare il mondo di una delle saghe di RPG più popolari da un insolito e allettante punto di vista, quello di un gigantesco drago. Forse per un eccesso di fiducia nei confronti del team di Tsunoda unito alla speranza che la possibilità di incarnare un drago fosse sufficiente a calamitare l'attenzione del pubblico, 3DO ha in seguito deciso di non commercializzare il gioco sotto il marchio **Might and Magic**. Scelta che ha concesso hai suoi autori una maggiore libertà creativa ma che nel contempo ha privato la loro opera della copertura commerciale offerta da un franchise così popolare. Una scommessa quindi, che a giudicare dal prodotto finale che abbiamo ora tra le mani, 3DO ha decisamente perso…

Sin dalla prima missione che introduce ai fondamenti dell'impianto di gioco appare chiaro che nello sviluppo di **Dragon Rage** si è data molta più importanza all'immediatezza del gameplay anziché alla sua profondità strutturale. Impersonare il drago Cael non richiede infatti particolari nozioni di volo in quanto il sistema di controllo è subordinato alla pressione di un numero ridottissimo di tasti. Un'eccessiva semplicità che risulta d'impiccio qualora si voglia eseguire manovre precise per colpire determinati obbiettivi. L'impossibilità di modificare la velocità di volo accoppiata al rateo di virata da aereo di linea di Cael, costringe spesso ad orbitare attorno ai propri bersagli prima di riuscire ad afferrarli. Problema che ostacola sia il divoramento di animali e orchi per incrementare rispettivamente punti vita e mana sia l'acquisizione delle icone necessarie a variare il tipo di attacco a lungo raggio impiegato. Quest'ultimo è a sua volta afflitto da un'esagerata semplificazione del sistema di puntamento che difetta di un'eccessiva automazione. Di conseguenza se si vuole colpire un bersaglio preciso per soddisfare i requisiti di una missione si è costretti a distruggere tutto ciò che si incontra finché non viene automaticamente selezionato. La procedura è comunque agevolata dalla possibilità di amplificare l'area d'impatto dei soffi premendo due pulsanti contemporaneamente a costo però di un maggiore consumo di mana. Sbranando un determinato numero di mucche e sacrificando le loro anime in alcuni templi sparsi per l'area di gioco, si può ottenere anche una devastante smart bomb la cui frequenza di apparizione è però troppo rara per portare consistente beneficio al giocatore. Particolarmente avvilente anche l'impossibilità di cambiare tipo di arma se non mediante la raccolta di item la cui posizione può solo essere individuata a vista. Il radar indica infatti solo i bersagli principali ignorando la posizione di nemici, strutture e oggetti da raccogliere.

Alla frustrazione causata dall'approssimativo sistema di controllo si aggiunge la noia arrecata dalla monotonia delle missioni in cui è suddiviso il gioco. Gestite da un'odiosa fatina che alla stregua di un AWACS sovrintende alle operazioni di Cael, si trattano di varianti sul tema "vai e distruggi" alternate occasionalmente dal recupero e difesa delle uova di drago. A differenza di quanto è stato inizialmente promesso da 3DO, nulla viene offerto oltre alle sedici missioni del Campain Mode. Stando alle giustificazioni ufficiali, la modalità a due giocatori è stata abbandonata per rispettare la data di uscita. Non ci stupiremmo però se la vera motivazione fosse da ricondurre al desiderio di 3DO di non investire ulteriore denaro in un titolo che all'ultimo momento si è rivelato assai inferiore alle aspettative.

Nemmeno dal punto di vista tecnico la realizzazione di **Dragon Rage** sfugge dall'elementarità che contraddistingue l'intero gioco. Modelli poligonali poco definiti, fondali spogli, frame rate instabile, brani musicali privi d'ispirazione e doppiatori incapaci disegnano un quadro di mediocrità assai triste e deludente. Un esperimento indubbiamente da dimenticare da parte del team di Tsunoda che ci auguriamo venga considerato in futuro come unico neo della sua altrimenti più che discreta produzione.

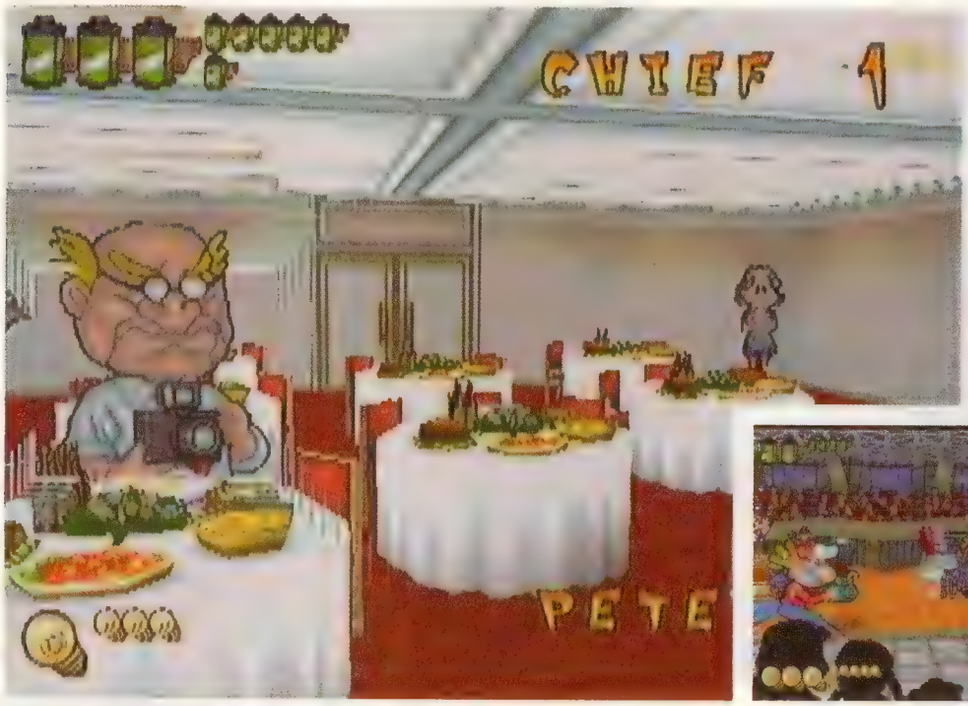
voto **4 su 10**

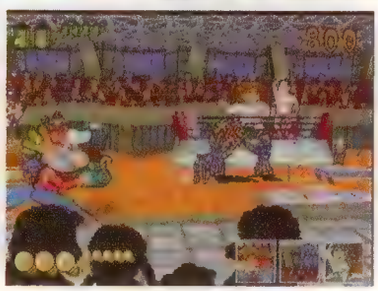
E' possibile conoscere la condizione fisica dei bersagli di grandi dimensioni quali navi o castelli per mezzo di un'apposita barra che viene visualizzata quando si è nelle loro vicinanze.

Oltre che per ghermire orchi e animali, gli artigli di Cael possono essere usati per scagliare massi contro gli obbiettivi.

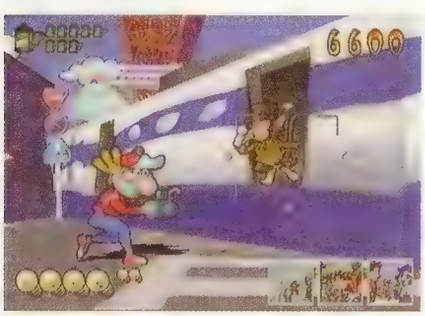
Polaroid Pete

Grazie a JVC il sequel di uno tra i più bizzarri giochi per PC-Engine viene ufficialmente importato nel nostro Paese. Ma quanto spazio c'è sul mercato nostrano per un titolo così marcatamente nipponico?





Nel gioco sono presenti svariati riferimenti all'animazione nipponica, dallo storico Tommy la Stella dei Giants al recente Turn A Gundam.



*Oltre ad essere stato privato della compatibilità con la stampante Poppegg e con le fotocamere digitali Picture Paradise (che consentivano di sostituire i volti del personaggi con quelli degli amici), **Polaroid Pete** soffre di alcuni tagli alle scene più trasgressive. Nulla però che infici la comicità del gioco.*

In quanto distribuito prevalentemente in Giappone, PC-Engine possiede nella sua line-up svariati esempi dell'originalità videoludica nipponica di cui buona parte del pubblico occidentale ignora l'esistenza. Uno tra i più titoli insoliti è **Photo Boy** (**Gekisha Boy**), prodotto da Irem nel '92. In pratica un simulatore di paparazzo nel quale si doveva fotografare la più esilarante collezione di soggetti bizzarri che la mente di un giapponese potesse creare. Con una decisione che sottolinea la sua scarsa ambizione commerciale nel mercato internazionale, lo scorso anno Irem ha riproposto la medesima, originale, ma estremamente elementare struttura di gioco in un sequel per PS2 semplicemente intitolato **Gekisha Boy 2**. Titolo che, se si escludono i fanatici del primo episodio e i possessori del sistema Printfan with Popegg (con cui il gioco era compatibile), non ha suscitato particolari entusiasmi. In compenso ha attirato l'attenzione di JVC che, forse perché surclassata dai maggiori distributori nella lotta all'accaparramento dei titoli più importanti, ha deciso di proporlo in Europa in collaborazione con Polaroid (da qui il cambiamento del nome in **Polaroid Pete**). Una scelta da un certo punto di vista comprensibile ma anche molto azzardata…

Nonostante l'impiego della grafica poligonale, **Polaroid Pete** offre ben poco in più rispetto al suo originale ma arcaico predecessore: un'esperienza di gioco che agli occhi di un utente occidentale può apparire sintetica e povera di contenuti. In pratica il gioco può essere descritto come una variante degli sparatutto a scorrimento orizzontale con mirino, sullo stile di **Operation Wolf**. Invece di blastare tutti i cattivi che compaiono sullo schermo bisogna individuare i soggetti più interessanti e fotografarli assicurandosi che siano nel centro del proprio reticolo di puntamento. Ogni foto viene immediatamente giudicata a seconda del suo contenuto con un punteggio il cui valore totale deve raggiungere alla fine del livello quello inizialmente indicato dal proprio capo redattore. Per completare in modo positivo lo stage è inoltre necessario catturare con il proprio obbiettivo un evento particolare, sommariamente descritto (in inglese) nel briefing precedente la missione. A rendere difficile il lavoro del nostro paparazzo è l'estrema dinamicità delle scene a cui assiste. Quello che in un primo momento può sembrare un soggetto banale si trasforma improvvisamente e per breve tempo in una gag esilarante. Eventi che in alcuni casi devono essere incentivati impiegando il flash, spiccando balzi oppure stringendo l'inquadratura su un particolare che può apparire potenzialmente comico. Dato che l'invadenza dei paparazzi non sempre è accettata dalle proprie vittime, Irem ha pensato bene di aggiungere alcuni ostacoli capaci di stordire il protagonista per qualche seconde. Per liberasene è possibile far uso del flash alla stregua di una smart bomb, scattargli una foto in modo da incrementare il proprio punteggio oppure semplicemente scansandoli muovendo il proprio personaggio. Compito quest'ultimo reso difficoltoso dal fatto che lo spostamento del mirino e del protagonista sono eseguiti attraverso il medesimo stick.

Una struttura tutto sommato elementare quindi, ma che nel contempo possiede un inquietante potere ipnotico, merito soprattutto dell'insolita componente grafica. Durante i sedici livelli di cui si compone il gioco, ambientati in tipiche località edochiane, l'apparato visivo viene sovresposto ad una irresistibile carrellata di beotaggine nipponica rappresentata con un stile grafico indubbiamente antiquato ma comunque efficace. Sfortunatamente questa fase di trance ipnotica si esaurisce rapidamente data la penuria di elementi proposti al giocatore per calamitarne l'interesse oltre le prime tre o quattro ore di gioco. In sostanza un'esperienza divertente ma di breve durata, più adatta al noleggio che all'acquisto.

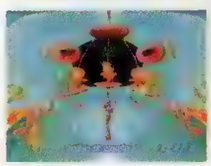
di diegocortese

voto **5 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **UGA** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Space Channel 5

Osannato dalla critica e ripudiato dal pubblico nella sua incarnazione su Dreamcast, il discusso rhythm game di Mizuguchi debutta sul mercato europeo con largo anticipo rispetto a USA e Giappone. Una scelta piuttosto azzardata...



di diegocortese

In questi ultimi anni il mercato videoludico è stato testimone di una tendenza da parte delle softco nipponiche ad abbandonare il classico ordine gerarchico Giappone/USA/Europa con cui hanno da sempre commercializzano le proprie produzioni. La situazione ha generato non poca confusione tra gli appassionati, specie se abituati a "rifornirsi" mediante importazione parallela. Il caos generato dalle bizzarre scelte distributive da parte di Sega riguardo alla versione PS2 di **Space Channel 5** ne è un esempio: gli utenti giapponesi hanno da poco beneficiato dell'inedita seconda parte del gioco, pur essendo ancora orfani del primo episodio del rhythm game di Mizuguchi. Il prequel è stato invece destinato agli europei, anticipando anche il mercato americano, tuttora privo di una data di uscita precisa per entrambi i capitoli. Ciò che sorprende particolarmente di questa caotica situazione è la decisione di Sony di arrischiarsi a distribuire nel Vecchio Continente, tradizionalmente poco sensibile nei confronti dei rhythm game, un titolo dal mediocre successo commerciale nella propria incarnazione su DC, senza prima averlo "sperimentato" sul mercato americano. La fiducia di SCEE in un prodotto che, per quanto artisticamente interessante e cosmeticamente attraente, non offre una profondità e una struttura compatibile con i gusti della maggioranza degli europei, appare davvero eccessiva.

Prima opera di Mizuguchi dopo la nascita di United Game Artists, **SC5** proietta il giocatore nel mezzo di una guerra televisiva tra network del 23° secolo e più precisamente nelle succinte e plasticose vesti arancioni della giornalista Ulala, conduttrice del format Ulala Swinging's Report Show. Per rinvigorire i pessimi ascolti della sua stazione televisiva, la conturbante reporter viene incaricata di realizzare uno scoop su misteriosi attacchi della popolazione terrestre da parte degli alieni Morolians. Questi apparentemente innocui esserini colorati stanno sistematicamente assalendo navi stellari e stazioni spaziali con i propri UFO, costringendo i loro occupanti a ballare mediante l'irradiazione di raggi ipnotici. Per riuscire a sconfiggere i Morolians e avere l'esclusiva televisiva dell'evento, bisogna affrontare quattro stage costituiti dall'ennesima rivisitazione del concetto di gioco "del Simon". Un concept piuttosto elementare ma, a differenza della maggior parte dei rhythm game, dall'insidiosa e inaspettata difficoltà per chi non possiede memoria e senso del ritmo.

Strutturalmente **SC5** può essere diviso in tre parti: l'imitazione del balletto dei Morolian per resistere al loro controllo mentale, lo scontro a fuoco unito al recupero degli ostaggi umani e i duelli contro i boss. Nel primo gli alieni si esibiscono in una danza che deve essere imitata premendo le quattro direzioni della croce digitale unite a un tasto di fuoco. Il secondo consiste nel colpire i Morolian e recuperare gli ostaggi rispettando la loro sequenza di apparizione e richiede l'impiego del D-pad e di due pulsanti (uno per colpire e uno per salvare). I duelli contro i boss di fine livello combinano, alternandole, entrambe le modalità di gioco. Ad ogni mossa azzeccata la percentuale dell'indice d'ascolto subisce un incremento, per diminuire in caso di errore. Al fine di completare un livello è necessario superare la sequenza predeterminata di eventi, impedendo che lo share rating raggiunga lo zero. Ognuna delle tre parti è collegata da scene d'intermezzo in cui Ulala passeggia o danza a ritmo di musica assieme al gruppo degli ostaggi liberati, il cui numero può crescere fino a diverse decine di unità.

Mentre nei titoli di Nana-on-Sha e quelli della serie **Bemani** la maggiore difficoltà consiste nell'eseguire con precisione e tempismo complesse combinazioni di pulsanti, in **SC5** il principale ostacolo è costituito dal doversi ricordare sia la sequenza dei tasti che il tempo con cui devono essere premuti. Nessun indicatore grafico agevola il giocatore nella sua opera e l'unico aiuto offerto (sono nella fase di scontro a fuoco) consiste nella possibilità di individuare i tasti da premere e la rapidità con cui devono essere pigiati osservando la posizione degli alieni sullo schermo. La difficoltà aumenta con il pro-

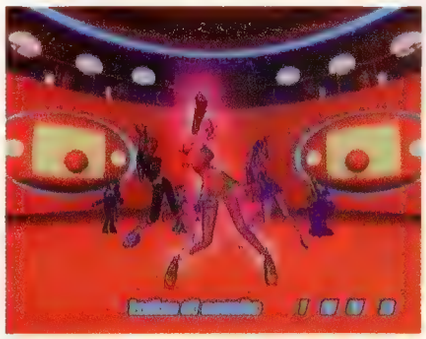
Cantante, attrice, doppiatrice, fumettista, appassionata di anime ed esperta di arti marziali, l'eclettica Apollo Smile è definita dai propri fan come l'incarnazione della tipica ragazza dei manga d'azione.

gredire del gioco, sia per la maggiore lunghezza dei balletti da memorizzare che per l'inserimento di varianti al concept originale (nella fattispecie il dover premere i tasti opposti a quelli indicati). Di conseguenza se non si possiede la capacità di memorizzare il ritmo dei balletti, riuscire a completare anche solo il primo stage diventa assai problematico, soprattutto se si considera che in caso di sconfitta si è costretti ad ricominciare dall'inizio del livello. Per contro ,gli esperti dei rhythm game troveranno la creazione di Mizuguchi troppo superficiale dato che concede un margine di miglioramento davvero ridotto rispetto alla serie **Bemani**. Manca la selezione di un livello di difficoltà e l'unico extra offerto, oltre a una scheda di tutti personaggi incontrati nel gioco, consiste in quattro stage segreti. Chi desidera completare **SC5** in ogni sua parte è inoltre ostacolato dalla tendenza del codice a rilevare in ritardo i pulsanti premuti: difetto presente in forma minore rispetto alla prima versione del gioco per Dreamcast, ma comunque non ancora completamente risolto.

In termini di qualità grafica **SC5** non offre quel livello di sofisticazione visiva che ci si potrebbe attendere da un titolo PS2. Considerata però la striminzita componente cosmetica dei rhythm game prodotti finora, si può affermare che tutto sommato il gioco di UGA vanti una grafica fra le più curate in questo settore. Erede dei primi esperimenti di laser game Sega, quali lo sparatutto **Astron Belt**, **SC5** crea le ambientazioni di gioco riproducendo un filmato ad alta definizione dal DVD-Rom di PlayStation2: sopra di esso si muovono personaggi tridimensionali la cui carenza di poligoni e texture denuncia fortemente l'età del gioco e le origini dreamcastiane. Lo stratagemma è nel complesso abbastanza riuscito (solo in alcuni casi la piattezza dei fondali contrasta con i modelli 3D), il che ha consentito a Mizuguchi di dare sfogo alla propria creatività. Il risultato è un'irresistibile mix fra lo stile anni '60 e quello futuristico, che proietta il giocatore in scenari di film di fantascienza di quarant'anni fa, quando la moda prediligeva design dai profili sinuosi e tonalità sgargianti. Ugualmente curata la coreografia dei balletti, il cui soggetto dipende dai personaggi salvati e dalle prestazioni del giocatore. Ulala, e di conseguenza il resto del gruppo, imitano inizialmente i movimenti dei nuovi arrivati, passando poi a nuovi passi di danza la cui esuberanza è influenzata dall'indice d'ascolto. Una sola critica: se non si è particolarmente capaci, i personaggi continuano a riproporre le medesime movenze, rendendo col tempo monotone le coreografie. In quanto componente essenziale in un rhythm game, la colonna sonora è l'elemento di **SC5** che ha goduto della maggiore cura. Composto da brani vivaci dal ritmo trascinante, l'accompagnamento musicale spazia dalla techno alla musica a cappella, adattandosi agli eventi descritti nel gioco: l'inserimento di un chitarrista o di un tastierista all'interno dell'improvvisato corpo di ballo di Ulala, ad esempio, aggiunge tracce audio rispettivamente rockeggianti o elettroniche. Lodevole l'impegno di Sega of America nella scelta dei doppiatori, cosìda non compromettere eccessivamente la sensualità del doppiaggio originale giapponese. Tra gli artisti ingaggiati spicca la figura di Apollo Smile, personaggio molto popolare tra gli appassionati di anime e fantascienza americani, la cui frizzante interpretazione della voce di Ulala non ha nulla da invidiare a quella della sua controparte nipponica.

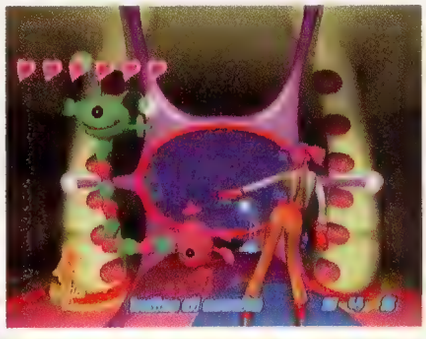
Esclusa la maggiore definizione dei fondali, grazie all'uso del DVD, e le seghettature dei contorni dei personaggi, la versione PS2 di **SC5** è sostanzialmente identica a quella Dreamcast e di conseguenza ne condivide pregi e difetti (questi ultimi aggravati dagli oltre due anni che dividono le due versioni). Eccessivamente semplicistica per chi riesce a replicare istintivamente le sequenze di ballo moroliane e mortalmente frustrante per chi è incapace di memorizzare e riprodurre con il giusto ritmo le combinazioni di tasti richieste dal gioco, l'opera di Mizuguchi fatica a trovare un target d'utenza ad essa compatibile: difetto tristemente sottolineato dalla scarsa risposta di pubblico che ha ottenuto la versione DC. Un numero maggiore di stage, una struttura più varia ed articolata, un maggiore bilanciamento della difficoltà di gioco e l'aggiunta di modalità extra (essenziale quella a due giocatori) avrebbero permesso a UGA di minacciare la supremazia di Konami nell'ambito dei rhythm game. Non ci resta che sperare nel sequel, anche se le prime notizie giunte dal Giappone sono tutt'altro che confortanti…

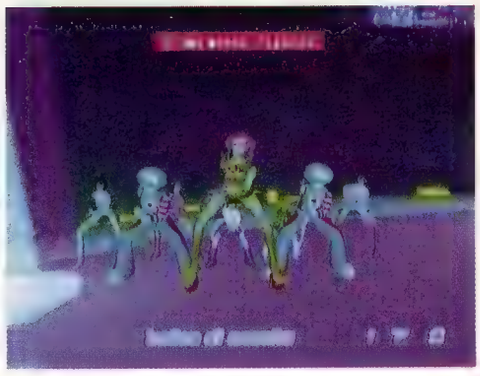
voto 5 su 10



Tra le persone da salvare dalle grinfie dei Morolians vi è anche una versione futuristica di Michael Jackson.

Quando si raggiunge un'elevata percentuale d'ascolto Ulala viene avvolta da un'aura infuocata.



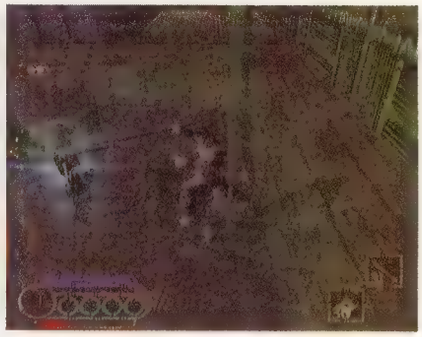


I modelli poligonali presenti accanto al profilo dei personaggi possono essere ruotati e ingranditi a piacimento.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

GoDai: Elemental Force

3DO tradisce le aspettative degli appassionati di cinematografia orientale realizzando il suo Wu Xia Pian videoludico con la medesima approssimazione che l'ha spesso contraddistinta.



L'unica modalità alternativa che affianca quella principale è un Versus Mode in cui si impiegano i boss del gioco.

di diego**cortese**

Composto dalle parole Wu (marziale), Xia (cavaliere) e Pian (pellicola), il Wu Xia Pian può essere definito come il corrispondente nella cinematografia hongokongese dei film europei di cappa e spada. Una miscela di fantasia, sentimento ed azione in cui si fa largo impiego sia di effetti speciali arcaici quali funi (*wire work*) e trampolini che di sofisticati inserti in computer grafica. Un tempo conosciuti in Occidente solo tra i cinefili, i Wu Xia Pian stanno acquisendo popolarità anche tra il pubblico di massa grazie al successo ottenuto da *La Tigre e il Dragone*. Visto il crescente interesse dimostrato per questo genere di film, l'idea di 3DO di trasporre le atmosfere suggestive e fantastiche dei Wu Xia Pian in un picchiaduro multiscorrimento poteva risolversi in un titolo dalle notevoli potenzialità commerciali e ricreative. L'ennesima esecuzione goffa al limite dell'offensivo l'ha invece trasformata in un prodotto a malapena giocabile e sicuramente poco godibile anche dal più fanatico degli appassionati.

E pensare che gli spunti interessanti nell'impianto di gioco ideato da 3DO non mancano. Interpretando un guerriero a cui è stata sterminata la famiglia da un malefico Shogun, il giocatore deve compiere la sua vendetta collezionando magie, equipaggiamenti ed armi lungo sedici livelli di gioco. Ogni arma, ve ne sono più di venti differenti, si usura costringendo così a non specializzarsi su un solo attrezzo ma a sfruttare a pieno il proprio arsenale. Oltre a svariati tipi di spade e lance sono disponibili diverse armi da lancio, quali bombe fumogene o shuriken, il cui utilizzo è assegnato ad un apposito pulsante in modo da renderle immediatamente disponibili. Gli oggetti conservati alla fine di un livello possono essere impiegati a partire da quello successivo oppure conservati in vista dei seguenti. Basati sugli elementi di vento, terra, acqua e fuoco, gli incantesimi sono combinabili con le tecniche di combattimento corpo a corpo per esaltarne il potere offensivo generando terrificanti combo. Alla stregua dei protagonisti dei Wu Xia Pian, è possibile librarsi nell'aria spiccando lunghi balzi, a cui segue una lenta discesa liberamente direzionabile in modo da superare facilmente ostacoli e aggirando nemici. Allo stesso scopo è dedicata una tecnica simile al Bullet Time di **Max Payne** che rallenta l'azione di gioco e permette di schivare i colpi avversari esibendosi in mirabolanti acrobazie.

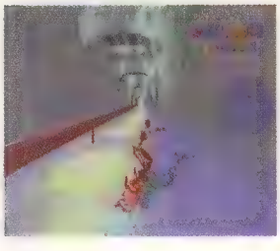
Vanifica il contributo alla giocabilità offerto dalle suddette caratteristiche un'impressionante collezione di errori e mancanze, sicuramente correggibili con un beta testing più accurato. In primo luogo la struttura dei livelli soffre di un'eccessiva linearità mancando di percorsi alternativi e non concedendo la possibilità di visitare le aree già esplorate. I creativi 3DO hanno dimostrato superficialità anche nel bilanciamento della difficoltà di gioco dato che alcuni stage possono essere interamente sorvolati incolumi mentre altri costringono a disperati combattimenti. Questi ultimi sono ostacolati da una rilevazione della collisione dei poligoni assai approssimativa, da una gestione delle inquadrature che predilige eccessivamente i primi piani oltre che da un inaffidabile sistema automatico di selezione dei bersagli. Un panorama drammatico a cui si aggiunge una realizzazione tecnica assai discutibile. I rari momenti di esaltazione per alcuni effetti cosmetici ben realizzati, quali gli specchi acqua o il motion blur, sono offuscati da personaggi e fondali poco definiti, texture scadenti ed un frame rate che raramente raggiunge i trenta fotogrammi al secondo. Insomma, una cocente delusione per chi si sperava in un pittoresco Wu Xia Pian interattivo, ma anche per chi desiderava semplicemente un nuovo picchiaduro con cui cimentarsi.

voto **4 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **RADICAL ENTERTAINMENT** GENERE **SPORTIVO/AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Dark Summit

Visto il clima stranamente mite degli ultimi mesi,
con la stagione invernale anche l'Area 51 si trasferisce in montagna...



Il monte Garrick è un luogo davvero particolare: nonostante la presenza di piste innevate e seggiovie, la montagna è stata dichiarata zona off-limits per gli snowboarder, e un manipolo di soldati-sciatori, capitanati dal temibile Chief O'Leary, si preoccupa di tenere alla larga tutti i visitatori troppo curiosi. Convinti che il monte nasconda qualche invitante segreto e preoccupati per gli strani fenomeni avvenuti nella zona negli ultimi mesi, Naya, un agente governativo dotato del tipico look da "eroina dei videogames", e i suoi amici decidono di perlustrare la zona con lo scopo di portare alla luce tutta la verità su O'Leary e i suoi scagnozzi. Queste le non troppo originali premesse di **Dark Summit**, titolo con cui Radical Entertainment ha cercato di dare nuova linfa a un genere come quello dei giochi di snowboard, concettualmente "fermo" dall'uscita del primo **SSX**. Infatti, sebbene la trama degna di *X-Files* avesse potuto dar vita all'ennesimo stealth game degli ultimi mesi, i programmatori nordamericani hanno preferito realizzare un titolo destinato a un pubblico non particolarmente esigente, puntando tutto sull'azione, su una trama complessa (seppur prevedibile in più punti) e su atmosfere fumettose. Il risultato è una variante psichedelica del sopracitato titolo Electronic Arts, con il giocatore impegnato a portare a termine varie missioni, tutte caratterizzate da un'estrema semplicità: si snowboarda, si dà qualche randellata agli sciatori che fanno da sentinella, si eseguono diversi trick... Niente di epocale, ma una sistema di controllo piuttosto intuitivo e una storia decente rendono l'esperienza ludica discreta per le prime partite. Sfortunatamente un paio di ore di gioco intensivo sono sufficienti a far emergere tutti i difetti di un titolo che, fondamentalmente, aveva un buon potenziale. Tanto per cominciare, **DS** è monotono: essendo il gioco interamente incentrato sulle fasi di snowboard, gli obiettivi delle missioni tendono tutti ad assomigliarsi e la presenza di diverse ambientazioni e di sei differenti rider non offre comunque sufficienti garanzie alla voce "varietà", deputando quindi alla trama l'improbo compito di tenere desta l'attenzione del giocatore fino alla fine (vista anche la pochezza delle modalità in multiplayer). E visto che siamo in argomento, desta anche qualche perplessità il modo in cui vengono comunicati a Naya e compagni i task da compiere: per "sbloccare" una missione la protagonista deve raggiungere dei particolari checkpoint, segnalati da un immenso raggio giallo. Completata la missione, il raggio si disattiva, cambiando colore. Se questi checkpoint vengono mancati non rimane altro da fare che armarsi di pazienza e puntare al checkpoint successivo. La situazione è normalmente accettabile, ma quando si sono completate quasi tutte le missioni di un percorso, i checkpoint diventano piuttosto rari da incontrare e mancarne uno significa essere costretti a snowboardare senza obiettivi anche per qualche minuto. Assurdo. A complicare le cose abbiamo una realizzazione tecnica decisamente migliorabile: le texture, in particolar modo, sono generalmente di dubbia qualità e il frame rate è piuttosto traballante. Con le piste piene zeppe di oggetti, salti e amenità degne di un qualsiasi *Wacky Races*, un aggiornamento video di questo livello contribuisce a rendere l'azione eccessivamente caotica. Dubbi anche sul reparto audio. Il minimalismo della componente sonora di **DS** è a tratti irritante: i buoni campionamenti non sono infatti supportati da musiche all'altezza e in alcune fasi, inspiegabilmente, solo il sibilo della tavola sulla neve rimane a far compagnia al giocatore. Inutile aggiungere che il lungo elenco dei difetti del titolo THQ non può che lasciare l'amaro in bocca a chiunque sperasse di trovarsi di fronte un titolo degno di finire nella propria softeca: il team di Radical Ent. merita un elogio per aver tentato di realizzare un prodotto originale, ma il risultato non è sicuramente quello sperato.

voto **5 su 10**

L'obiettivo delle missioni viene comunicato a Naya & amici attraverso un cellulare Nokia: il colosso finlandese sembra attivissimo nel campo delle sponsorizzazioni videoludiche, in particolar modo con titoli incentrati su sport "alternativi".

*I tricks di **Dark Summit** non sono numerosissimi, ma la qualità delle animazioni è discreta e non ha nulla da invidiare a quella di molti titoli concorrenti.*

di simonecrosignani

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002

Quarto. I giudici prezzolati dell'half-pipe hanno ingiustamente escluso dalla zona medaglie il nostro Giacomo Kratter alle recenti olimpiadi invernali. Per forza poi i giochi di snowboard vendono pressoché zero in Italia...

di simonecrosignani

C'è poco da fare. **ESPN Winter X-Games Snowboarding** uscito un annetto fa circa nelle nostre lande, era un titolo che si apprezzava da matti oppure che si riteneva del tutto inutile. Non c'erano mezze misure: l'approccio scelto da KCEO ad un genere così inflazionato come quello delle simulazioni di snowboard era infatti decisamente improntato al realismo e il risultato era un titolo molto ostico per chiunque non masticasse di questa disciplina, a causa di un sistema di controllo poco intuitivo e di un numero ridotto di modalità di gioco. Sorprendentemente la strategia degli sviluppatori giapponesi non è cambiata di una virgola per questa versione 2002, con esiti facilmente prevedibili: all'uscita del gioco negli States gran parte della critica ha bastonato senza pietà, mentre gli utenti che avevano apprezzato il primo episodio sono andati a nozze con questo seguito. E' bizzarro comunque notare quanto sia cambiato il titolo in fase di sviluppo: la versione mostrata da Konami all'ultimo *E3* (di cui abbiamo parlato qualche mese or sono) era contraddistinta da una semplicità disarmante, tanto che la serie sembrava completamente snaturata. L'uscita di **ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002** nei negozi ha invece ribaltato completamente la situazione: il gioco ha inaspettatamente mantenuto intatto il DNA originale, per la disperazione di tutti coloro che credono che J.P. Walker sia il nome di un whisky. Per quel poco che può contare, Super Console apprezza la scelta fatta dal team di Osaka: di titoli arcade di questo tipo ce ne sono fin troppi e non è da disdegnare la presenza di un prodotto complementare a **SSX Tricky**.

Il cuore della simulazione è ancora una volta lo Snowboarder mode, ovvero la classica modalità-carriera dove l'alter ego digitale del giocatore è un rider di provincia sfigato e senza sponsor, ma intenzionato a raggiungere gli X-Games, fonte di notorietà e guadagni smodati. Le possibilità iniziali sono piuttosto limitate: il portafoglio piange, quindi la scelta dell'equipaggiamento va ponderata con attenzione, preferibilmente optando per un set minimo di tavola/attacchi/scarponcini dal costo più ridotto possibile. Stesso discorso vale per le competizioni: i percorsi disponibili sono solo tre e i premi in denaro alquanto inconsistenti. Facendo un po' di pratica e iniziando a vincere qualche gara si ottengono però tre risultati. Il primo è quello di migliorare le caratteristiche del proprio rider: l'operazione, agevolabile anche mediante regolari sessioni in palestra, è essenziale per "costruire" uno snowboarder in grado di imporsi ad alti livelli (e per divertirsi un minimo, dato che il bradipo fornito all'inizio di ogni sessione impiega due ore circa ad effettuare ogni curva e chiude una manovra complessa ogni secolo). Il secondo risultato è quello di acquistare carisma ed essere riconosciuto nel giro che conta: oltre a soddisfare il proprio ego, la fama serve ad interessare gli sponsor (e ad evitare quindi di spendere una fortuna per abbigliamento e materiali vari) e ad essere ingaggiati per film/ses-

Proprio come accadeva nel prequel, il boarder-cross è la modalità meno riuscita del titolo Konami, a causa della scarsa sensazione di velocità e del non sempre ottimale design dei tracciati.

sioni fotografiche estreme. Dulcis in fundo, come terzo vantaggio si ha la possibilità di raggranellare un po' di quattrini: considerando che l'ospedale va pagato (e sarete costretti a ricorrere a cure mediche molto più spesso di quanto possiate immaginare), che l'iscrizione ad ogni competizione ha un prezzo che varia a seconda dell'importanza della gara e che la palestra non fornisce i propri servizi gratis, avere un nutrito conto in banca è un must se si desidera arrivare all'evento organizzato annualmente dal network ESPN.

La seconda modalità per ordine di importanza è sicuramente l'X-Games mode. Qui il giocatore può vestire i panni dei più famosi rider americani (uomini e donne) e scegliere fra le quattro discipline su cui si sono scontrati lo scorso gennaio ad Aspen alcuni fra gli atleti più forti di questo sport. L'elenco delle gare è composto quindi dal superpipe, il boarder cross, il big air e lo slopestyle, mentre il roster di fenomeni include i soliti noti: Todd Richards, Peter Line, Danny Kass, Kevin Jones, Shannon Dunn, Tina Basich, l'immancabile J.P. Walker e compagnia bella. Passare a questa modalità dopo qualche partita allo Snowboarder mode è come fare un giro di pista a **GT3** con una Viper dopo tre o quattro sessioni a bordo di una Vitz/Yaris: le caratteristiche dei rider professionisti hanno valori elevatissimi e la giocabilità ne risente positivamente, concedendo all'utente di esibirsi facilmente (si fa per dire) in combinazioni paurose e perdonando più facilmente qualche errore nella fase di atterraggio. Completano il quadro delle modalità disponibili un multiplayer abbastanza godibile (per quanto limitato dall'inevitabile split-screen, che impedisce talvolta di localizzare kicker e rail in tempo utile) e un Theatre mode, con i trailer dei migliori DVD-Video dedicati allo snowboard usciti negli ultimi quattro mesi.

Come avranno già intuito i possessori del primo **ESPN Winter X-Games Snowboarding**, davvero poco è cambiato nella struttura del gioco: ad eccezione di un seppur notevole ampliamento dello Snowboarder mode con la presenza di parecchi percorsi su cui esibirsi, l'anima della simulazione è rimasta immutata. Nonostante un leggero "smussamento" delle routine deputate alla gestione dei trick, l'esecuzione di manovre e salti vari richiede sempre un tempismo perfetto, rendendo l'esperienza ludica a dir poco frustrante per il giocatore casuale.

Sembrava lecito attendersi qualche miglioramento anche a livello tecnico: il prequel era onesto, ma negli ultimi dodici mesi il livello qualitativo del software PS2 è progredito notevolmente. Invece KCEO ha fatto semplicemente "il compitino", lasciando l'amaro in bocca a chiunque si aspettase una riscossa da parte della softco nipponica: le animazioni sono eccellenti, per carità, il sonoro è ottimo, il frame rate onesto… Teoricamente non ci sarebbe da lamentarsi ma, si sa, noi siamo dei rompipalle: impossibile quindi non denunciare la pochezza dei modelli poligonali (i rider sono sempre riconoscibili, però un dettaglio superiore non avrebbe affatto guastato) e le lacune del motore 3D nelle fasi di gioco più concitate, inutilmente "rattoppate" con un fogging davvero eccessivo in certe locazioni. Pessimo l'effetto della neve che cade, uno dei meno convincenti visti finora in un titolo di snowboard.

In conclusione, risulta difficile esprimere un verdetto imparziale sull'ultimo titolo sportivo di Konami. Se si è fanatici della tavola **ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002** è un gioco più che consigliato: lo Snowboarder mode garantisce una longevità non indifferente e, una volta superata la fase di apprendimento, le soddisfazioni non mancano certo. Ma in caso non si impazzisca per questa disciplina o si sia onestamente poco disposti a sudare sette camicie solo per chiudere un McTwist, la simulazione di KCE Osaka ha davvero poco da offrire.

voto 7 su 10

NEW BANDAI
Getter Robot

Orari negozio:
10.00/12.30
e
15.30/19.30
chiuso lun mattina

Vendita per corrispondenza

ELECTRONIC Madness

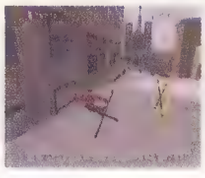
V.le UMBRIA 11 , Milano - T 02 5463638
e-mail:electronicmadness@fastwebnet.it

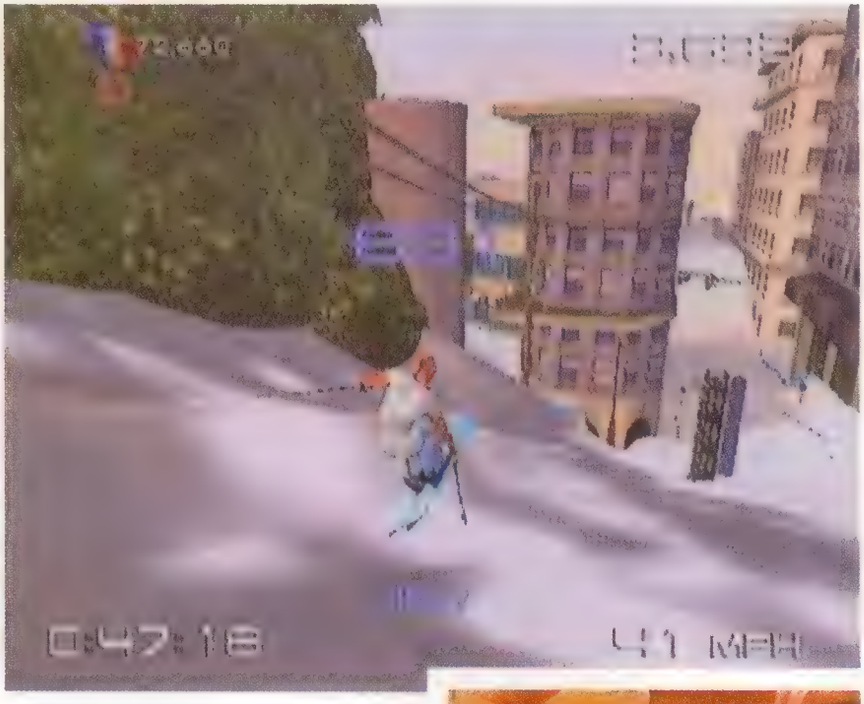
SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE SEGA SATURN
Pokémon MAGIC Dreamcast
XBOX
MARZO 2002 PS2
TEKKEN 4
22 MARZO 2002 GAME CUBE
biohazard
BANDAI PlayJin WonderSwan Color
SNK NEO·GEO
GAME BOY ADVANCE GAMEBOY COLOR
PlayStation 2
PCFX PC Engine Marty
HENTAI
PC Videogames
VHS - DVD
JAGUAR ATARI LYNX
FAMILY COMPUTER Nintendo 64
ORIGINAL ANIME DVD

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Jonny Moseley Mad Trix

E' ufficiale. Il "premio Domark" per la peggiore line-up vista finora su PlayStation2 spetta di diritto a 3DO...





di simonecrosignani

Trip Hawkins è un personaggio estremamente carismatico ed essendo al centro della scena da circa 20 anni, merita senza dubbio la stima di **Super Console** e dei videogiocatori di tutto il mondo. Ma un rapido esame della line-up 3DO degli ultimi anni è sufficiente per rendersi conto di come il "visionario" Trip si sia ormai trasformato nell'imprenditore Trip: il sogno di uno standard videoludico unico, condusosi nel peggiore dei modi, ha lasciato il posto a una produzione di software degna di una catena di ristoranti fast-food. Prezzi bassi, qualità infima, guadagni elevati. Economicamente il discorso non fa una grinza, ma dopo essere stati subissati di **Army Men** su PlayStation, speravamo di vedere qualcosa di meglio su PS2 da parte di uno dei fondatori di Electronic Arts. Grave errore. 3DO continua inesorabilmente per la propria strada e la sensazione è che anche nei prossimi mesi ci troveremo di fronte a titoli come questo **Jonny Moseley Mad Trix:** banali, poco divertenti e tecnicamente inaccettabili.

Il gioco in questione si propone come una simulazione di sci estremo di chiaro stampo arcade, premessa tutto sommato interessante vista la mancanza di prodotti simili su PS2. Sfortunatamente un paio di partite veloci sono sufficienti per comprendere come i game designer 3DO si siano ispirati senza alcun ritegno a **SSX** e al suo seguito: qui il giocatore si trova su un paio di sci anziché su uno snowboard, ma la sostanza cambia davvero di poco. La modalità di gioco principale, SlopeStyle, vede infatti il nostro alter ego digitale impegnato ad affrontare improbabili percorsi e ad eseguire il maggior numero possibile di tricks: alla fine di ogni gara il punteggio conseguito, se sufficientemente elevato, dà diritto a una medaglia (come quella che Moseley non è riuscito a vincere a Salt Lake City, visto che, sfortunatamente per 3DO, lo sciatore americano è arrivato solo quarto ai recenti giochi olimpici, dopo essere stato medaglia d'oro a Nagano), con relativo "sblocco" del tracciato successivo. Detto così, il tutto potrebbe avere ancora senso, ma la mancanza assoluta di originalità è solo il primo di una lunghissima serie di difetti, per la cui elencazione non basterebbero le pagine dedicate alla recensione di **Metal Gear Solid 2** in questo stesso numero. Volendo essere sintetici, non si può fare a meno di denunciare l'incredibile lentezza con cui Jonny e i suoi colleghi digitali affrontano i pendii innevati: in **SSX** i concorrenti saettavano per i tracciati scambiandosi cartoni ed eseguendo combo spettacolari, mentre nel titolo 3DO uno sciatore solitario si trascina stancamente alla ricerca di qualche salto su cui eseguire uno dei pochissimi trick a disposizione, ingenerando nel giocatore istinti omicidi. Il pessimo design dei livelli, ambientati in locazioni come San Francisco, Roma o Las Vegas, non stimola in alcun modo l'utente a sbloccare i tracciati più avanzati e la striminzita presenza di un paio di modalità di gioco (peraltro quasi identiche fra loro) dà la mazzata finale al fattore longevità.

Assolutamente da rivedere la realizzazione tecnica: il frame rate è decente, ma è indubbio che il motore sviluppato dai programmatori statunitensi non debba sopportare un carico di lavoro eccessivo, con un unico sciatore su schermo in mezzo a strutture poligonali povere di dettagli. Meritevoli di menzione anche gli effetti speciali. Esiste infatti una sola parola per definire i fuochi d'artificio "presi in prestito" dal titolo Electronic Arts: agghiaccianti. Passabili le animazioni degli atleti (anche se, come detto poco fa, la quantità ridotta di trick disponibili deve aver facilitato il compito degli sviluppatori), mentre sul resto della grafica è meglio stendere un velo pietoso. Il sonoro è un coacervo di banalità, con il solito soundtrack rap/rock, effetti piatti e un commentatore con meno verve di un Galeazzi alle due del pomeriggio. Fortunatamente gli scagnozzi di Trip hanno dedicato gran parte dei loro sforzi all'introduzione del gioco, vero punto di forza di **Jonny Moseley Mad Trix**. L'FMV iniziale è un tale concentrato di tamarraggine yankee da far sbellicare dalle risate: spettacolari sequenze di sci estremo sono intervallate da scene di un party in cui Jonny e i suoi amici più zarri intrattengono un set di donzelle, giocano a biliardo ed eseguono qualche passo di breakdance. Due minuti talmente trash da scatenare l'ilarità dell'intera redazione di **Super Console**. Finiti quelli, ci sono state solo lacrime...

voto 3 su 10

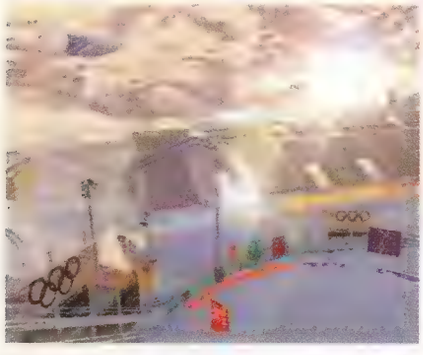
*Confrontato con l'introduzione di **Jonny Moseley Mad Trix**, persino un film di Vanzina dimostrerebbe più spessore e una migliore recitazione...*

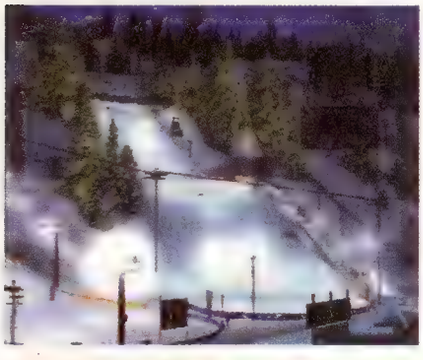
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **ATD** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Salt Lake 2002

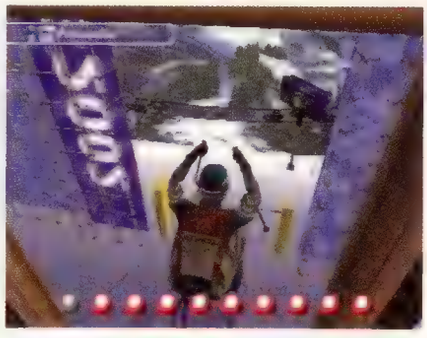
Puntuale come non mai, arriva su PlayStation2 la simulazione ufficiale dei giochi olimpici invernali del 2002. Semplice operazione commerciale o seria rivoluzione videoludica?

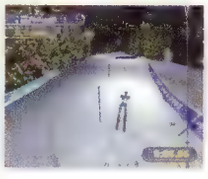
Il bob a due è indubbiamente l'evento più semplice tra quelli proposti, ma riesce comunque a catturare l'attenzione almeno per qualche frangente. Un po' poco, ad ogni modo...

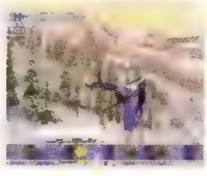




Eidos ha puntato molto sull'autenticità delle locazioni riprodotte dai grafici, apparentemente identiche in ogni singolo particolare a quelle reali. Peccato per le incertezze del motore poligonale...







Le Olimpiadi, siano esse estive o invernali, sono da sempre un'autentica manna dal cielo per i produttori di software ludico, ben coscienti dell'irresistibile attrazione che lo sport in generale e i giochi olimpici in particolare esercitano nei confronti degli utenti di computer e console. Col passare degli anni, indubbiamente, le cose si sono fatte più difficili per le softco, che ora devono acquistare costosissime licenze ufficiali e dare la caccia ad importanti contratti esclusivi per avere la speranza di impattare sul mercato in modo quantomeno soddisfacente, ma in fin dei conti le simulazioni olimpiche non sono cambiate granché nell'ampio lasso di tempo che ci separa dalla versione CBM 64 di **Winter Games** (Epyx, 1985). Se si esclude l'ovvia evoluzione tecnica, infatti, risulta assai difficile trovare nelle odierne produzioni dedicate alle Olimpiadi qualcosa che non sia già stato provato in un passato più o meno remoto, e per di più su macchine spesso e volentieri preistoriche. Ora, di per sé la faccenda non sarebbe poi tanto grave, visto e considerato che, per quanto arcaica, la classica formula delle simulazioni olimpiche tradizionali funziona ancora piuttosto bene. Peccato che, rispetto alla stagionata formula in questione, gli sviluppatori di **Salt Lake 2002** siano riusciti a compiere addirittura dei passi indietro...

Dei sei eventi (sì, 6 – un po' pochini, vero?) che compongono **Salt Lake 2002**, nessuno passerà alla storia per completezza, e questo è bene dirlo subito. Nonostante Eidos abbia sbandierato un po' ovunque l'accuratezza della riproduzione delle piste, il realismo della modellazione e delle animazioni degli atleti e la complessità del modello fisico alla base del gioco, infatti, il gameplay di **Salt Lake 2002** è di una semplicità quasi disarmante. Prendiamo ad esempio la discesa maschile, primo evento proposto al giocatore: una specialità potenzialmente esaltante, data l'elevata velocità che la contraddistingue e la concentrazione richiesta agli atleti; entrambi i fattori, però, sono stati bellamente ignorati da ATD, che ha ridotto il tutto ad una semplice e monotona discesa in cui si utilizzano due soli tasti (uno per sistemarsi in posizione raccolta, l'altro per frenare), oltre alle direzioni destra e sinistra sulla leva analogica. Un caso isolato? Non esattamente. Restando nell'ambito dello sci alpino ci si imbatte nello slalom femminile, totalmente privo dell'elegante ritmo cadenzato che è possibile apprezzare nella realtà, ed anche abbastanza lento da risultare tristemente sprovvisto di mordente. I tasti da utilizzare sono due anche in questa specialità, e il coinvolgimento è lo stesso della discesa maschile, ovvero prossimo allo zero.

Non va affatto meglio sul fronte del salto dal trampolino, categoria maschile K120; in questo caso ci si limita a modificare la posizione degli sci mentre l'atleta è in volo, esattamente come si faceva in **Winter Games** (titolo datato 1985, come si è detto in precedenza), e a premere il tasto dell'atterraggio al momento giusto. Il sistema di controllo dello slalom gigante parallelo con lo snowboard, invece, potrebbe essere descritto con una sola parola: isterico. Le reazioni del boarder sono eccessive e repentine, e il pulsante deputato alla chiusura delle curve non fa altro che peggiorare ulteriormente la situazione, al punto da impedire qualsiasi parvenza di discesa perlomeno decente in mancanza di una certa quantità di sessioni di apprendistato (portate a termine le quali, tra l'altro, non è che ci si diverta molto di più, indipendentemente dalla validità dei risultati consentiti dalla propria rinnovata abilità). A chiudere il (misero) quadro degli eventi disponibili, infine, ci sono il bob a due e il freestyle femminile. Nel primo caso il grosso della sfida risiede nella partenza, durante la quale bisogna guadagnare il giusto sprint con la pressione alternata di due pulsanti; il resto della discesa prevede semplicemente l'aderenza alla traiettoria migliore, con interventi minimi del giocatore. Il freestyle, da parte sua, presenta dei comandi assimilabili a quelli di un qualsiasi rhythm game e richiede al giocatore la pressione delle giuste combinazioni di tasti ad intervalli ben precisi. Moderatamente originale, nel campo delle simulazioni olimpiche, ma rapidamente tedioso...

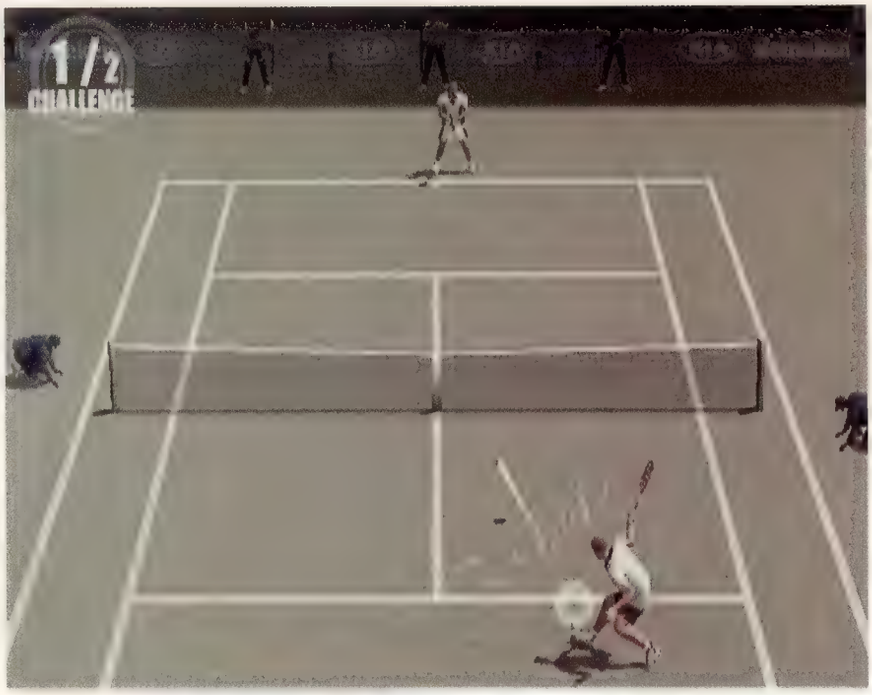
È un gameplay povero, in breve, quello che **Salt Lake 2002** ha da offrire (in barba alle quattro modalità differenti approntate da ATD), ed è altrettanto scarna la realizzazione tecnica, riconducibile ad un motore tridimensionale scarsamente convincente (i modelli poligonali sono poco rifiniti, l'aggiornamento è tutt'altro che ineccepibile e le texture non brillano per definizione e pulizia) e ad una sezione audio composta da un set di effetti scialbi, da una selezione di temi musicali più adatti ad un gioco di BMX che non ad un titolo dedicato alle Olimpiadi e da una telecronaca assai poco ispirata. Dispiace essere così "crudi", ma sarà meglio riparlarne tra quattro anni; nell'attesa, converrà tornare a giocare a **Winter Games**...

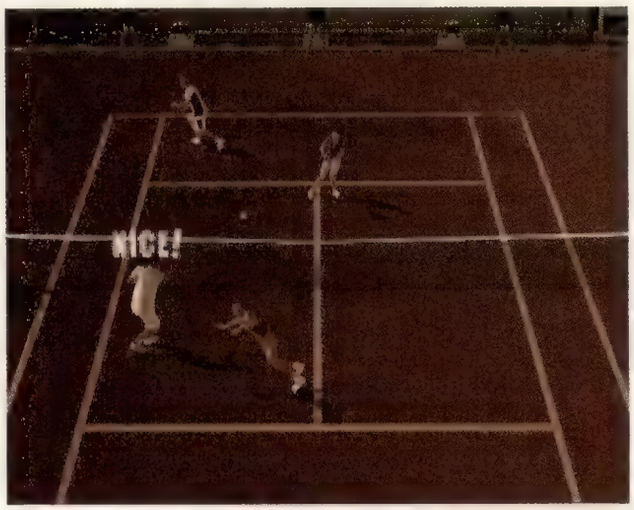
di erik**pede**

voto 4 su 10

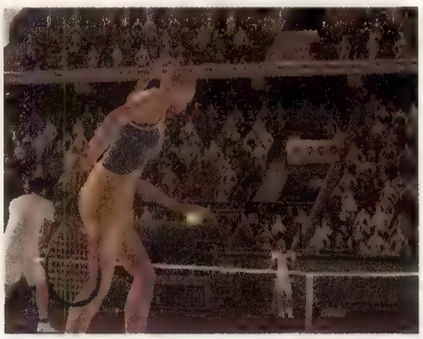
Smash Court Pro Tournament

La versione PS2 di **Virtua Tennis 2K2** ha già un avversario da battere.
E' infatti made in Namco la simulazione tennistica definitiva.

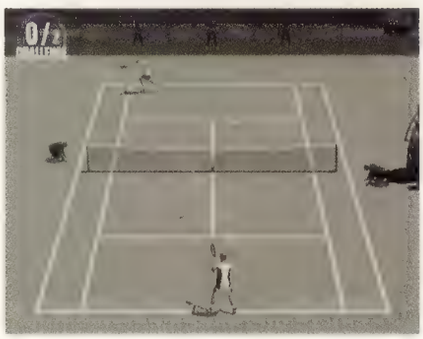




di francescomatarrese



La Kournikova è ben modellata e sexy come la controparte reale. La treccia ondeggia sensualmente ad ogni passo.

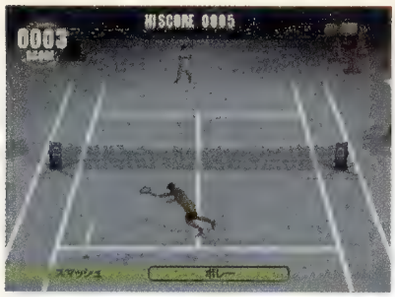


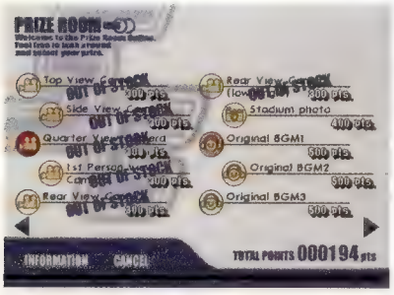
Ogni tiro ben eseguito è caratterizzato da una differente scia colorata. In foto la scia di rombi segnala l'esecuzione di una palla corta.

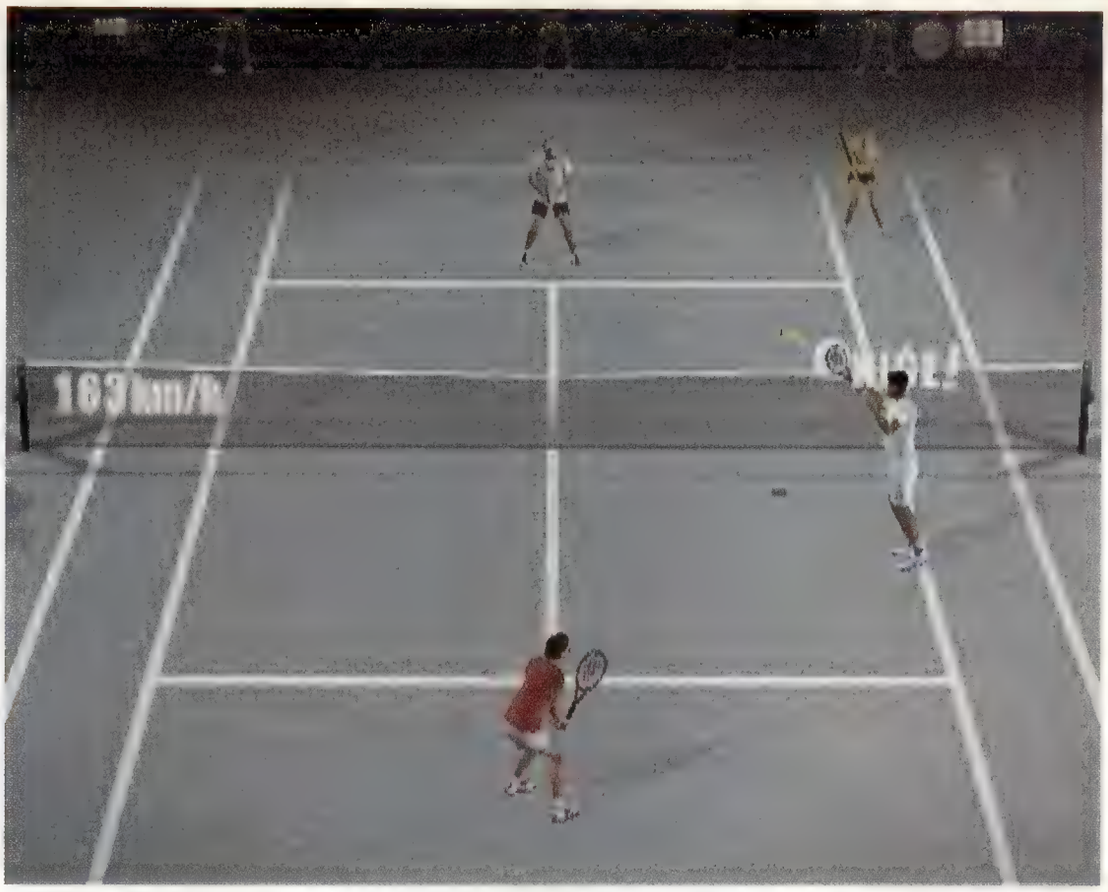
Alla fine del 1998 **Virtua Tennis** ha rivoluzionato il modo di concepire il tennis simulato, ridicolizzando, fra gli altri, la serie di **Smash Court**. La presenza di giocatori di fama mondiale, renderizzati, texturati e motion captured in modo quasi perfetto, poneva in secondo piano l'eccessiva semplicità di gioco che richiedeva la pressione di due soli tasti per eseguire tutti i (pochi) colpi a disposizione. La spettacolarità della grafica e l'immediata fruibilità prevalevano nettamente sul tecnicismo simulativo. Inoltre, la presenza di elementi aggiuntivi come tennisti segreti da sbloccare, prove bizzarre da superare per vincere magliette, corde e simili, ponevano il tennis di Sega su un piedistallo apparentemente incrollabile. Nonostante la delusione per le scarse migliorie, prevalentemente estetiche, apportate alla versione **2K2** (aka **Power Smash 2K2** o **Virtua Tennis 2K2**), erano in molti ad attendere la trasposizione della serie su PS2. Ebbene, l'attesa è precocemente finita, Namco si riprende lo scettro, Sega scende dal piedistallo e torna a casa, presumibilmente piuttosto malconcia. Se infatti la conversione di **VT2K2** non sarà pesantemente ottimizzata dal punto di vista dell'intelligenza artificiale e della varietà, difficilmente riuscirà a scalzare **Smash Court Pro Tournament** dal trono di migliore simulazione di tennis di sempre.

Con **SCPT** Namco ha deciso di cambiare rotta: basta con i giocatori super-deformed, via il look cartoonesco in favore di un realismo estremo e quindi anche di giocatori in carne ed ossa (!) regolarmente licenziati. Si parla di Sampras e Agassi, di Hingins e Kournikova solo per citarne alcuni. Nessuno però poteva immaginare che la casa nipponica avrebbe tirato fuori dal suo magico cilindro senza fondo un gioco così pulito graficamente ed altrettanto valido tecnicamente da far sembrare **VT** un "giochino" a sua volta. Ma andiamo con ordine. Dopo un breve caricamento e la consueta presentazione in CG, ci appare un menu ricco di opzioni. Oltre alla convenzionale modalità Arcade, è possibile cimentarsi nel torneo professionistico, dove lo scopo è realizzare il Grand Slam conquistando i 4 campi più importanti del pianeta, oppure ci si può rilassare con una partita d'esibizione, o ancora ci si può dedicare al time attack per cercare di completare i tornei disponibili nel minor tempo possibile. Altra singolare modalità di gioco è il Challenge mode: utilizzando uno dei quattro giocatori di fantasia a disposizione, ci si deve allenare nell'esecuzione dei vari colpi, superando prove via via più articolate e difficili al fine di sbloccare il personaggio ed utilizzarlo nella modalità Exhibition. Tutti i bonus vinti possono essere osservati in una Trophy Room dove, oltre a rimirare gli stadi e le coppe da tutte le angolazioni, si possono leggere utili consigli su come utilizzare al meglio i tennisti simulati e consultare il loro album fotografico.

Dal punto di vista grafico **SCPT** è uno spasso. Prendete le animazioni fluide cui **VT** ci ha abituati, ripulite i modelli poligonali da texture con tonalità cutanee bizzarre, applicate sapientemente un pizzico di gouraud shading, metteteci un realistico scenario anti-aliased e il gioco è fatto. I professionisti maschili e femminili dell'ATP e WTA sono perfettamente riconoscibili: Agassi è pelato e Anna Kournikova è bellissima con la sua treccia bionda poligonale, che svolazza a destra e manca ad ogni colpo. Ovviamente, come nel tennis Sega, ogni particolare del terreno di gioco è curato nei dettagli, compresi i raccattapalle e i giudici di linea, che saggiamente si spostano in battuta per avere una visuale migliore o per evitare di essere colpiti dalle palle. Il sonoro è perfetto. Sebbene si possa giocare ascoltando un motivetto di sottofondo (ve ne sono davvero tanti se si considerano tutti quelli segreti sbloccabili nei challenge) un gioco come il tennis richiede silenzio. A parlare devono essere solo i rumori di fondo: il pubblico che applaude ad ogni scambio spettacolare o lancia un boato di delusione dopo un doppio fallo, il giudice di sedia che scandisce il punteggio o rimprovera gli spettatori per il frastuono prima di un punto decisivo, il differente effetto sonoro dei passi sull'erba, sul mateco o sulla terra rossa per non parlare del rumore del piatto corde, diverso a seconda della precisione con cui si colpisce la palla. Ed è questa una delle novità e un sicuro punto di forza del titolo Namco. A differenza delle classiche simulazioni tennistiche, **SCPT** richiede estremo tempismo e precisione per un'esecuzione perfetta dei colpi. Singolarmente, la CPU provvede ad impostare automaticamente l'animazione del tiro ogni qual volta il nostro alter ego simulato è in prossi-







Il doppio misto è molto divertente ed il conseguimento della vittoria richiede un sapiente ricorso a tutti i colpi del repertorio. Ovviamente la volee è fondamentale.

mità della palla, lasciando al giocatore il compito di "chiudere" l'animazione al momento giusto, segnalato, opportunamente, dalla rapida comparsa della scritta "Nice!". Solo in questo modo il colpo sortirà l'effetto voluto con la massima potenza e la giusta angolazione. Naturalmente, tale impostazione di gioco lascia comunque la massima discrezionalità nella scelta del tipo di tiro. **SCPT** si gioca con tre tasti e, particolare che lo rende una spanna superiore a tutta la concorrenza, si lascia fruire al meglio usando la leva analogica. E' previsto un tasto per il top spin, uno per il back spin ed uno per palla corta, lob liftato e semplice pallonetto. Come già detto, nel titolo Namco conta il tempismo. Pertanto la pressione al momento sbagliato del tasto △ comporterà l'esecuzione di un semplice pallonetto, mentre un'azione più tempestiva porterà al compimento di uno spettacolare lob (se si preme la leva in avanti) o di una micidiale palla corta (se si tiene la leva indietro). In aggiunta, i designer Namco hanno pensato bene di differenziare graficamente i colpi per consentire al giocatore di avere subito una chiara idea di che tipo di tiro abbia eseguito o stia ricevendo: lo smash è segnalato da una gialla, la pallina liftata ne lascia una violacea, la palla corta una lenta sequenza di piccoli rombi attraversati da una scia blu, mentre il "grezzo" pallonetto è accompagnato da una traccia di piccoli puntini. Geniale. Inutile dire che non si è mai visto un tennis così esaltante negli scambi. Il livello di IA è talmente alto da generare giocate mai ripetitive, obbligandoci ad usare tutti i colpi e tutte le tattiche possibili. Gli avversari, tranne che nei primi incontri dei tornei, dove appaiono piuttosto intontiti, risultano molto ostici nelle fasi finali e richiedono, per vincere, una concentrazione costante. Non esiste una tattica predefinita per ciascuno di essi. E' il campo, istante per istante, a decidere. Il gioco in doppio, poi, mette ulteriormente in luce i difetti di tutti i concorrenti di **SCPT** (**VT** compreso). Nonostante anche in questo caso, com'è logico, si abbia spesso l'impressione di giocare a ping pong, la concreta possibilità di sbagliare il tempismo del colpo per la frenesia dell'azione comporta, sia da un lato e che dall'altro del campo, scambi concitati in cui si susseguono palle veloci e lente, smash e controrisposte, palle corte e tagliatissime e micidiali volee.

SCPT non è però un gioco esente da difetti, sebbene i tocchi di classe sparsi qua e là rendano i peccati della simulazione Namco piuttosto veniali. La presenza di qualche giocatore maschile e femminile di spicco in più non avrebbe certo guastato, così come una migliore ottimizzazione della difficoltà di gioco. Come detto in precedenza, si passa da incontri facilissimi ad incontri al limite dell'impossibile e vincere al comando di alcuni giocatori (vedi Sampras o Rafter) risulta difficilissimo, specie se in finale si incontra gente del calibro di Agassi o Kafelnikov. Stesso discorso per le donne, dove Kournikova è una spanna sopra le altre. Tuttavia, quando dopo la conquista di un match point il battito cardiaco del nostro atleta simulato viene segnalato dalla ritmica vibrazione del DualShock2, la certezza di trovarci di fronte ad una pietra miliare delle simulazioni tennistiche, ci fa dimenticare all'istante tutti i problemi del gioco, obbligandoci ad insistere per alzare il trofeo della vittoria. Va inoltre spesa una parola sul sistema dei challenge e sulla rete del campo di gioco. Quest'ultima, opportunamente anti-aliased, ondeggia in modo assolutamente credibile quando chiamata in causa da maldestre conclusioni, mentre i challenge, ossia obiettivi da raggiungere durante lo svolgimento degli incontri dei tornei "pro", aggiungono spessore alla simulazione, rendendo più stimolanti anche gli incontri semplici. Dover recuperare uno 0-40 e vincere, eseguire quattro salvataggi su altrettante schiacciate avversarie, segnare punti con volee incrociate e quant'altro richiesto, rappresentano un'iniezione di giocabilità in più per un titolo che ne ha già da vendere.

In conclusione **SCPT** è da oggi in poi IL tennis di riferimento ed un'occasione per la casa nipponica per tornare a dominare stabilmente anche la scena delle simulazioni sportive. La valanga di bonus presenti da sbloccare ed utilizzare, come magliette, foto, musiche di sottofondo e numerose inquadrature di gioco, rappresenta quel valore aggiunto che caratterizza ogni prodotto Namco e che contribuisce, come in questo caso, ad elevare il gioco a livelli di eccellenza.

voto 9 su 10

L'allenamento è necessario per fare progressi. Le numerose sfide a disposizione metteranno alla prova anche i giocatori più esperti.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SEGA SPORTS** SVILUPPATORE **VISUAL CONCEPTS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

NBA 2K2

Grazie a Sega Sports, EA e Konami dovranno darsi decisamente da fare se vorranno competere a pari livello...

di francescomatarrese

*I modelli poligonali dei giocatori di **NBA 2K2** sono decisamente ben realizzati. Con la sua enorme stazza Shaquille O'Neal incute timore in qualunque difensore deputato alla sua marcatura o nel malcapitato che abbia la sfortuna di trovarselo davanti andando a canestro.*

Ogni gara è preceduta da una spettacolare presentazione, dove le star della squadra sfilano sul parquet tra giochi di luce e l'assordante frastuono del pubblico.

Sebbene il basket non sia certo lo sport preferito di molti italiani, le simulazioni cestistiche non mancano di destare interesse tra i gamers nostrani, probabilmente perché ognuno di noi sogna di essere, oltre che un perfetto monsieur Platini, anche un inarrestabile Michael Jordan. Da circa due anni, ormai, il punto di riferimento del genere è la serie **NBA** di Sega Sports, inaugurata dal team di sviluppo Visual Concepts con **NBA 2K** per Dreamcast. La recente apertura della casa del porcospino verso le piattaforme di gioco della (ex)concorrenza, ha contribuito a portare una ventata di aria fresca nel settore delle simulazioni sportive, prima dominato dalle ripetitive produzioni di EA Sports e in misura minore da un'onnipresente Konami. In attesa quindi dell'ottimo **Virtua Tennis 2K2**, ecco arrivare su PS2 **NBA 2K2**, titolo apparso in ottobre sulla sfortunata e moribonda console Sega. Andando direttamente al cuore della questione, si può affermare che **NBA 2K2** sia la migliore simulazione di b-ball in circolazione per la console Sony, che sia meglio della controparte DC per grafica e giocabilità, che sia anni luce davanti ai miseri tentativi di Konami ed EA Sports... ma ciononostante non ci troviamo di fronte a un capolavoro.

Dopo una splendida presentazione, realizzata attraverso il sapiente missaggio di alcune tra le più spettacolari azioni del basket NBA, si viene introdotti nel pratico e quanto mai intuitivo menu di gioco. Ruotando la leva analogica di sinistra è possibile accedere con facilità disarmante a tutti i numerosi e concatenati sottomenu, che consentono un'accurata personalizzazione della simulazione in tutti i suoi aspetti. In particolare, oltre al livello di difficoltà, si può decidere di giocare secondo tutte le regole NBA (da quest'anno vale anche la difesa a zona, implementata nel gioco) o di escluderne alcune secondo le proprie esigenze. Non mancano, naturalmente, in classico stile americano, tutte le possibili statistiche riguardanti ogni singolo giocatore ed ogni squadra del torneo di basketball più famoso al mondo. Tali statistiche vengono aggiornate con il proseguire del campionato ed è persino possibile dar vita, scegliendo la modalità "franchise", ad una vera e propria simulazione manageriale. Così, il nostro incubo quotidiano non saranno solo le schiacciate in faccia agli avversari, ma anche e soprattutto i rinnovi contrattuali dei giocatori, i loro ritiri, i drafts per accaparrarsi i giocatori provenienti dai college e gli scambi con le altre società. Inutile dire che tutto l'anno cestistico NBA è perfettamente simulato, dal precampionato alla finalissima per il titolo, ipoteticamente conquistabile anche dedicandosi esclusivamente alla carriera di general manager. Altre modalità di gioco comprendono la classica partita d'esibizione, la pratica in solitario o contro una squadra con cui sperimentare schemi di attacco e difesa, lo svolgimento di una stagione intera (con la possibilità di determinare anche il numero di gare da disputare prima dei playoffs) e per ultima la divertentissima modalità Street Courts dove, in modo non troppo difforme da quanto visto in **NBA Street** di EA, da un minimo di quattro ad un massimo di dieci giocatori si sfidano a suon di schiacciate su nove differenti campetti cittadini, dove tutto è lecito pur di arrivare per primi a 21 punti.

I ragazzi di Visual Concepts ci hanno sempre abituati a produzioni curate dal punto di vista dei dettagli. Così come la serie è notevolmente maturata in questi due anni dal lato grafico e simulativo su Dreamcast, allo stesso modo è migliorata nel passaggio sul monolito Sony. Tuttavia va subito detto che ci si poteva aspettare qualcosa in più. Il gioco risente di un look "dreamcastiano" ed anche il frame rate non è inchiodato sui fatidici 60fps cui ci hanno abituati molti giochi PS2. E' vero che i modelli poligonali dei giocatori sono molto accurati e ben proporzionati, che le arene di gioco sono tutte ben differenziate e riconoscibili così come i particolari delle divise di ogni singola star NBA, che il pubblico è ben animato così come i coach e i panchinari a bordo campo, ma la sensazione che si poteva osare di più resta, lasciando una sgradevole impressione di opera incompiuta. I preoccupanti cali di fluidità evidenziati impietosamente dai pur spettacolari replay, sono la testimonianza di quanto affermato. Sminuire con tali pecche tecniche il valore di un gioco come **NBA 2K2** sarebbe però folle. Mai il basketball è stato così giocabile. Le splendide animazioni unite ad una costante ostentazione di spettacolarità da parte delle star simulate immergono da subito nel vivo della partita, specie selezionando inizialmente il livello di difficoltà "rookie". I comandi sono intuitivi e permettono di eseguire con la dovuta scioltezza stopponi, assist, finte, cambi di mano al volo e rocamboleschi contropie-

di da concludere con un'inevitabile schiacciata. Altrettanto vari sono i falli che si possono commettere e che bisogna assolutamente evitare di fare se si vuole battere la CPU al livello Pro ed All Star. Non è raro, infatti, incorrere in un falletto nel tentativo di sottrarre la palla all'avversario.

L'intelligenza artificiale è il vero punto di forza di **NBA 2K2**. I giocatori chiamano palla, si smarcano, effettuano blocchi e si aprono il campo in modo assolutamente credibile. Non si ha mai la sensazione che i nostri compagni simulati siano fatalmente distratti o immobili durante lo svolgimento della manovra. In difesa prendono diligentemente i rimbalzi e spesso coprono gli errori del giocatore dovuti ad una eccessiva tendenza iniziale ad una marcatura a uomo alla **NBA Street**. Il basketball è infatti un gioco di squadra e mai come in questo caso è necessaria la collaborazione di tutti gli uomini del quintetto. Ecco perciò venire in soccorso il comodo menu (attivabile in game agendo sulla la leva analogica di destra) delle tattiche di gioco con le quali tentare di scardinare l'intelligente difesa avversaria. E' sterile l'attacco insistito con il giocatore più forte della squadra, che verrà presto sottoposto ad una marcatura doppia ed asfissiante, così come i ripetuti tentativi di "scaricare bombe" dalla distanza. La CPU attuerà subito un pressing largo per non farci tirare da fuori area. Nella stessa intelligenza artificiale risiede però anche uno dei punti deboli del gioco. Mentre al livello rookie non è difficile vincere, le classi Pro ed All Star si rivelano spesso troppo frustranti: gli avversari non sbagliano quasi mai un tiro a canestro ed in difesa non danno respiro. Avere contro dei mostri con percentuali realizzative vicine al 100% non aiuta il morale! Inoltre alcune animazioni, pur essendo belle da vedere, vengono eseguite troppo lentamente, così il salto a vuoto comporta una notevole perdita di tempo ed il tentativo di furto palla si traduce quasi sempre nella perdita di contatto con il diretto avversario. Più utile sarebbe stato poter alzare le braccia per fare muro o protenderle verso la palla nel tentativo di sottrarla, senza muoversi dal posto. Pregevole risulta invece la possibilità di attivare, attraverso la semplice pressione di un tasto, il giocatore più vicino alla palla o quello più vicino al canestro, agevolando rapidi recuperi in difesa. In attacco, allo stesso modo, si può scaricare la palla all'uomo in lunetta oppure lanciarsi in un confronto corpo a corpo per avvicinarsi a canestro ed esibirsi in un plastico "gancio-cielo". Proprio la varietà di soluzioni in attacco rendono **NBA 2K2** un'esperienza gratificante e mai ripetitiva. L'elevata difficoltà di gioco, se da un lato può risultare frustrante, dall'altro obbliga a variare il repertorio di azioni, a dosare sapientemente il turbo e a ricorrere spesso all'aiuto dei compagni, invitandoli col tasto dorsale **L2** ad esercitare blocchi fisici per aprire gli spazi. Insomma la varietà è la chiave per il successo.

Laddove il punto di forza del gioco risiede nella giocabilità e nell'ampia scelta di schemi di attacco, il suo tallone d'Achille è senz'altro nel sonoro. La presenza scontata degli "squittii" generati dalle sgommate sul parquet, non si accompagna, come era auspicabile, ad un incitamento avvolgente del pubblico. La sensazione sonora offerta, a dispetto dell'impatto visivo, è quella di un arena semi-deserta, con poche persone intente a tifare e fischiare. Anche nelle azioni più travolgenti il frastuono del pubblico è privo di effetto hola e il tenue calore del tifo svanisce troppo rapidamente per accendere la fiamma dell'esaltazione nel giocatore. Anche il commento audio, seppure ultra dettagliato e meticoloso nella descrizione di ogni azione e replay, non appare mai troppo eccitato ed esaltante come avviene per esempio in **NBA Hoopz**. I coach ed i panchinari si sbracciano a bordo campo, ma quasi mai si sente distintamente un incitamento, un rimprovero o quant'altro serva a completare, acusticamente, quel realismo che visivamente, invece, è ben ricreato.

In conclusione **NBA 2K2** è un gioco che non mancherà di soddisfare i fan del basket e gli appassionati di titoli sportivi in genere. La presenza delle modalità Franchise e Street Courts è sufficiente per garantire al titolo quella longevità necessaria per attendere, senza troppa ansia, la release di **NBA 2K3**. Inoltre, la possibilità di creare tornei di fantasia e di giocare fino ad otto in multiplayer, assicura quella rigiocabilità che ogni buona simulazione sportiva deve avere. Se **NBA 2K2** avesse potuto contare su un frame rate costante di 60 quadri al secondo, su una migliore ottimizzazione del livello di difficoltà ed una maggiore ricchezza sonora, ci troveremmo per le mani la simulazione cestistica definitiva.

voto 8 su 10

La modalità Street Courts ricorda molto da vicino NBA Jam, pur essendo possibile giocare persino in 5 contro 5. Naturalmente non ci sono regole.

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Pro Evolution Soccer

Frenate per un attimo la bava: non si tratta della conversione del gioco uscito su PS2. Ad onor del vero, sarebbe stato meglio chiamarlo **ISS Pro Evolution 2 Add-on**...

"A questo punto la domanda sorge spontanea: bassa operazione commerciale o nuovo capolavoro?". Così recitava l'introduzione alla recensione di **J-League Winning Eleven 2000** (**SC**73), che si concludeva con un bel 9 su 10. Sei mesi (e quindi sei numeri di **Super Console**) dopo, la controparte europea del suddetto gioco si meritava di entrare nel gotha dei pochi titoli a votazione piena, 10 su 10. Insomma, la domanda era sorta spontanea, ma ogni dubbio su una possibile speculazione commerciale era stato spazzato via dalla manifestazione di un capolavoro. Brava mamma Konami e brava KCET. Ora, però, la situazione si è ribaltata. L'uscita di **Pro Evolution Soccer** per PS2 (9 su 10) ha settato nuovi standard, rifinendo ulteriormente in seno alla comunità videoludica il concetto di miglior simulazione pedatoria esistente. Insomma, **ISSPE2** era bellissimo, ma una volta assaggiato **PES**, nessuno ha più avuto voglia di tornare indietro. Ancora più brava mamma Konami e complimenti a KCET. A distanza di quattro mesi, quando ormai le speranze dei tapini che per scelta o necessità non sono ancora entrati nel Third Place andavano affievolendosi, ecco spuntare quasi dal nulla questo **Pro Evolution Soccer** per PSone. E proprio mentre il vetusto hardware, sventolando la confezione del gioco di calcio, salutava con il gesto dell'ombrello chiunque lo desse per agonizzante, ecco l'amara agnizione: sotto una nuova copertina, si cela un semplice aggiornamento di **ISS Pro Evolution 2**. Cattiva Konami e furbacchiona KCET.

Inutile dunque cercare somiglianze o differenze tra questo titolo e l'omonimo per Playstation2. Nel bene e nel male, tutte le novità, a partire dai passaggi con lo stick analogico o dalla maggiore ampiezza di campo, fino ad arrivare alla potenziata deficienza artificiale dei portieri, sono rimaste esclusive della versione realizzata per il monolito nero.

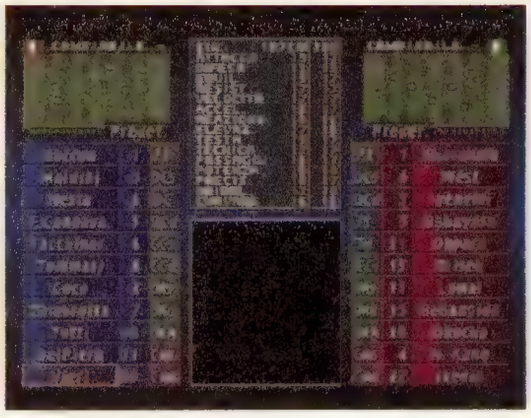
Acquistata definitivamente coscienza dello stato delle cose, non resta che analizzare le differenze rispetto a **ISSPE2**, non prima di essersi abbandonati, però, ad una triste rimostranza. **PES** su PS2 non entusiasma certo per la sua cosmesi, onesta ma non spaccamascella. È comunque ovvio che PSone non avrebbe potuto riprodurre una grafica simile nemmeno se sottoposta a flebo di nandrolone, per cui nessuno si sarebbe potuto lamentare per un aspetto simile a quanto la serie ha fatto vedere in tutti questi anni sullo scatolotto grigio. Ciò che lascia un filo di amaro in bocca, in particolare all'utenza unicamente PSone-dotata, è che alcune nuove meccaniche di gioco, per lo meno in parte, potevano sicuramente essere implementate. Daccordo le problematiche hardware, ma l'idea di chiamare **PES** un gioco che con il titolo per PS2 ha ben poco a che fare non pare un'idea particolarmente simpatica, così come l'uscita sul nuovo hardware Sony di un **ISS** slegato dal franchise di KCET, non poco aveva indispettito l'incauto acquirente convinto di trovarsi altro tra le mani. Ma questo, comunque, non è da imputare unicamente ad una bieca speculazione commerciale: anche il cambio dei nomi per il mercato occidentale ha contribuito alla confusione generale. Da quando Konami ha deciso che la sigla "ISS" deve identificare la saga pedatoria di KCEO, tale acronimo è scomparso dal franchise KCET. Da qui è potuto quindi nascere questo caso di omonimia, che comunque illude maliziosamente gli utenti PSone.

Abbandonando lamentele che, seppur giustificabili, lasciano il tempo che trovano, cerchiamo di vedere come risponde questo **PES** ad una prova su campo. La prima cosa che salta all'occhio è l'aggiornamento delle formazioni delle squadre, mentre l'aspetto dei menu e le possibili selezioni effettuabili ricalcano il precedente episodio per PSone. Una volta cominciata la partita, ci si accorge di come la grafica

Postulato zeresimo della saga di KCET: le azioni in solitaria producono solo danni a chi le ha intentate.

*L'unica sostanziale differenza tra **PES** e **ISSPE2** è il ritorno delle sedici direzioni di corsa come in **WE4**. Recupero controverso, perché a fronte di una migliore agilità in corsa, si vanno a perdere movimenti laterali più secchi e nervosi, utili per divincolarsi.*

di massimo**rovatti**



Dimenticate cosa vi possano aver detto le vostre ragazze: nei titoli pedatori Konami, i centimetri contano, specie negli stacchi aerei sottomisura…

in generale sembri leggermente più definita rispetto al prequel, principalmente per un utilizzo più sapiente della palette di colori nella realizzazione delle nuove uniformi. I giocatori rispondono alla perfezione ai comandi come in **ISSPE2**, l'elaborazione di complesse azioni offensive e difensive è immensamente appagante come in **ISSPE2**, l'intelligenza artificiale dei giocatori è in genere pronta e a tratti geniale come in **ISSPE2**… Insomma, invitiamo chi volesse rileggersi le caratteristiche del già troppo citato titolo in questione a recuperare la recensione sul numero 79 di **SC**, perché il nuovo gioco Konami importa di peso e senza apportarvi la benché minima modifica tutto l'impianto del gioco precedente, limitandosi ad aggiornare il database, sostituire qualche squadra (dalla Master League, tra le italiane, sono scomparse Parma e Fiorentina), e a modificare alcune caratteristiche dei calciatori. In sintesi, applica una patch ufficiale a **ISS Pro Evolution 2** (magari anche per contrastare il proliferare di aggiornamenti "casalinghi" presenti in Rete), senza nulla aggiungere alle collaudatissime meccaniche di gioco. Troppo poco per un prodotto venduto a prezzo pieno, ed ecco la spiegazione di un voto che, in effetti, non rispecchia la fantastica giocabilità del titolo, bensì l'opportunità del suo acquisto.

Concludendo, è importante comunque sottolineare come per un neo utente PSone (pare siano più di quanto s'immagini), **Pro Evolution Soccer** rappresenti un pilastro essenziale della propria softeca (a patto di non essere unicamente appassionati di pattinaggio artistico), mentre tutta l'utenza di vecchia data, come unica grande attrattiva, potrebbe trovarvi la presenza di Vieri in nazionale. Il che, a pensarci bene, non è poco… ma nemmeno abbastanza.

voto 7 su 10

Millenium

Contatti Cerca Invia e ricevi Preferenze

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
www.millenium-italia.it
milleniumsas@libero.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI

ULTIME NOVITÀ PC

CHIAMACI PER OFFERTE
E NEWS DVD

ed inoltre... MODELLINI IN RESINA
GADGET E CARTE DI MAGIC POKEMON
DRAGON BALL

playstation2 PAL
+ granturismo3
€ 319,00

PSone™ giochi in offerta pal/jap/usa a partire da € 15,00

3x2 su tutti i titoli
DREAMCAST

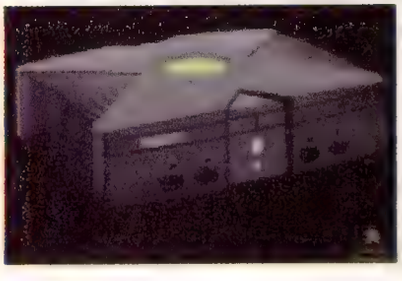
Dreamcast

2x1 su tutti i titoli
NINTENDO 64

SCONTO DEL 10% SUI TITOLI PRENOTATI IN ANTICIPO SULLA DATA DI USCITA

DISPONIBILE IL NUOVO
NINTENDO GAMECUBE
PAL a
€ 299,00

microsoft
XBOX
pal
€ 479,00



>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

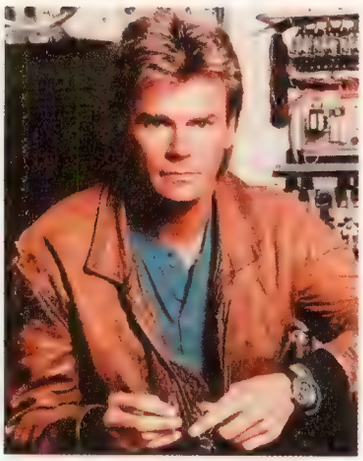
Annuncio

Dopo aver gestito le ultime quaranta edizioni del mensile di dialettica videoludica preferito dai videogiocatori italiani, cedo la chiave della cassetta postale al valoroso Ivan Fulco (che si introduce in questa sede con un'acuta analisi della "creatività"). A partire dal mese prossimo sarà lui il destinatario formale delle vostre missive, quindi occhio agli incipit.

Nel congedarmi da voi desidero esprimere la mia più profonda gratitudine verso tutti coloro che hanno contribuito a fare di **Playground** uno dei più brillanti e stimolanti luoghi di dibattito della scena videoludica italiana. Siete magnifici. Vi bacio tutti. Continuate così. Un ringraziamento particolare al compianto Enzo "Aragon" Iammarino (con la consueta empatia).

Tanto l'indirizzo di posta elettronica quanto quello di snail mail (posta atomica) restano invariati.

Con affetto e stima,
Marcello Cangialosi



Gentile Bloody Marcello,
le scrivo al riguardo di una sua frase comparsa su **Playground** del numero 88. La frase cui mi riferisco è la seguente: "*Sappiamo perfettamente che il progresso tecnologico stimola la creatività…*"

Ora, noi ben conosciamo la sua indole guerriera ed il suo fare sanguinario (e molto lo apprezziamo), ma ci pare che tale frase sia leggermente inesatta. O quantomeno superficiale. E' vero, il progresso tecnologico può stimolare la creatività (non diversamente da molti altri fattori), ma non è forse la situazione contraria, ovverosia la carenza di risorse, il fattore in grado più di ogni altro di ottenere questo effetto? Mi segua mentre cerco di definire il termine "creatività". Per "creatività" intendo la capacità di trovare relazioni non convenzionali tra gli elementi. Creatività è creare il non-banale, il non-universalmente-conosciuto. Usare un cucchiaio per bere il brodo non è creativo. Il primo che girò il cucchiaio e lo usò per stappare una bottiglia, invece, si dimostrò creativo. E uccise un uomo col tappo vagante. Ma questa è un'altra storia. In definitiva: se si utilizzano gli elementi in maniera convenzionale è opportuno parlare di imitazione/reiterazione; quando invece tali elementi sono utilizzati sfruttando relazioni non convenzionali si può parlare di creatività. Molto bene. A questo punto torniamo al suo pensiero. Da una parte abbiamo l'evoluzione tecnologica, dall'altra la carenza di risorse. Converrà con me su un punto: nel videogioco l'evoluzione tecnologica mette a disposizione nuovi elementi e nuove relazioni, mentre la carenza di risorse produce la situazione contraria. Perfetto. Allora mi chiedo: la notevole quantità di elementi e di relazioni stimola davvero la creatività? Il primo designer che ha avuto i mezzi tecnici per creare un cucchiaio, un piatto di brodo ed una bottiglia, non si sarà forse limitato a far usare il cucchiaio per bere il brodo (e tanti saluti alla bottiglia)? D'altra parte ogni nuovo elemento messo a disposizione dal progresso tecnologico può essere usato in un videogioco nel modo più convenzionale, risultando comunque una novità. Quindi perché complicarsi la vita cercando soluzioni originali? Perché ingegnarsi creativamente se *prima* si possono sfruttare una notevole quantità di relazioni classiche? La carenza di risorse, d'altra parte, produce l'effetto opposto. Ad un certo punto si scopre che tutti gli elementi sono stati utilizzati sfruttando tutte le relazioni classiche. E quindi sopraggiunge la stasi. L'unica soluzione è rifugiarsi nella creatività, nel nuovo, nel non-convenzionale. Avendo a disposizione un mazzo di 40 carte si possono ideare facilmente divertenti solitari. Se il mazzo è di sole 10 carte il discorso cambia. E per ideare qualcosa di geniale è necessario farsi il mazzo. Appunto. Ma qui chiudo il mio ragionamento. Certo di ricevere una sanguinaria risposta sulle pagine della sua rivista attendo fiducioso. Qualche pagina più avanti...
Ivan Fulco

In effetti quella frase era superficiale. Mea culpa. La ringrazio per la puntualizzazione, chiedo venia per il fraintendimento e rimedio rielaborando il concetto in questa sede. Nel suo biasimo dell'avvicendamento tecnologico, Paganini parla di "qualità prestazionali progressivamente sempre meno compatibili con le precipue [dei designer] vene creative." Riferendosi ad una sorta di "creatività inespressa" (che per semplificare chiamerò creatività "visionaria"), il lettore vede la stasi tecnologica come condizione ostracizzatane di questo particolare impulso: ho in mente di realizzare un gioco super innovativo che ridefinirà il concetto stesso di videogioco ma i requisiti computazionali di cui avrei bisogno non sono soddisfatti dalla tecnologia attuale. In questo senso, il progresso tecnologico aumenterebbe le probabilità di vedere quell'idea tradursi in esperienza ludica. Stimolerebbe l'espressione della suddetta creatività visionaria. Ora, lei sostiene che la creatività verrebbe maggiormente stimolata dalla carenza di risorse. Il designer creativo sarebbe quello in grado di combinare in maniera non convenzionale gli elementi per ricavarne prodotti innovativi (definirò questo tipo di creatività "alla MacGyver"). Trovo corretta la sua analisi, ma sinceramente non so dirle quale delle due tipologie di creatività – visionaria o alla MacGyver - meriti maggior riguardo e stima. Rifacendomi alla sua metafora, tra colui che usa il cucchiaio per stappare una bottiglia e colui che inventa l'apribottiglie, non saprei a chi dare la palma del più creativo. Il primo dimostra ingegno, capacità di adattamento e quant'altro adoperando elementi in maniera non convenzionale. Il secondo crea quegli elementi. Credo che il problema di fondo si celi proprio nel termine "elemento". Lei attribuisce a quest'ultimo un valore "simbolico" identificandolo come una sorta di mattone costitutivo della struttura ludica. Il processo creativo riguarderebbe pertanto il modo (convenzionale o non convenzionale) in cui questi mattoni vengono impiegati e/o combinati. Sempre secondo il suo intendimento, il progresso tecnologico sarebbe latore di nuovi mattoni - nuovi per forma, consistenza e quant'altro – che andrebbero ad arricchire il repertorio di alternative a cui i designer attingeranno in maniera più o meno creativa. Dal mio punto di vista, il progresso tecnologico non offre mattoni nuovi, bensì la materia prima da cui quei mattoni prenderanno forma. Se si considera la tecnologia come pura potenza computazionale, non è altrettanto creativo il processo che ricava da questa potenza gli elementi (mattoni) che verranno poi relazionati in maniera più o meno convenzionale? Badi bene, non parlo del processo creativo che interessa il programmatore, colui che codifica il codice binario soggiacente gli elementi, ma di quello più "alto" del designer da cui tutto ha origine. E' dal perseguimento dell'idea che nasce l'esigenza di creare gli strumenti necessari per concretizzarla. E' il designer ad avere bisogno che il suo personaggio si muova in un determinato modo, che le relazioni con gli NPC avvengano in un determinato modo e che la scenografia appaia in un determinato modo. Parlare di "elementi" come entità finite da miscelare a propria discrezione, equivale ad ignorare il processo creativo che stimola la nascita degli elementi medesimi. Come l'inventore dell'apribottiglie, il creativo "visionario" affonda le mani nel nulla e ne tira fuori qualcosa di inedito. Come chi usa il cucchiaio per stappare una bottiglia, il creativo "alla MacGyver" affonda le mani negli elementi dati e li rimescola in maniera inedita. (Nota: Con questo ragionamento non intendo contraddire la mia personale predilezione verso il secondo tipo di creatività, più volte palesata su queste pagine. La potenza computazionale offerta dall'attuale tecnologia ha allontanato quei limiti con cui i designer "alla MacGyver" hanno combattuto, fertilizzato enormemente il capo di coltura creativa. Fintanto che la fertilità di questo campo non verrà interamente assorbita dai prodotti ludici che vi germoglieranno, ha poco senso estenderlo ulteriormente ogni 5 anni).

In sintesi, parliamo di due creatività diverse, non antagonisti bensì complementari. Forse ne esistono della altre, forse si potrebbe indagare ancora o forse rischiamo di produrci in un risibile esercizio di masturbazione mentale collettiva che non porta da nessuna parte. Sinceramente non credo in quest'ultima ipotesi, ma sentiamo cosa ne pensano i lettori…

Aquanto pare, Marcello, non sono molti quelli disposti a supportare la tua idea di un prolungamento dei tempi di avvicendamento tecnologico nel mercato dei videogiochi. Da parte mia, invece, io mi trovo d'accordo con te, per vari motivi che ora vado ad illustrare. Sappiamo tutti benissimo che in questi tempi in cui il videogioco è diventato un fenomeno diffuso, e dunque un mercato che vale miliardi di verdoni, la concorrenza è spietata ancor più che in passato. A quanto pare, lo sviluppo di PS3 ha ricevuto un'accelerazione in seguito al lancio di XBox; correlato a questo fatto, mi pare doveroso ricordare l'abbassamento del prezzo europeo di PS2 a 309€ e rotti parecchio tempo dopo la stabilizzazione del prezzo USA a 299$, abbassamento avvenuto in concomitanza con l'appa-

rizione dei primi GameCube d'importazione in Europa. L'aggiornamento dell'hardware sembra dunque una necessità imprescindibile se si vuole continuare a cavalcare la cresta dell'onda del successo dei videogiochi, onda sollevata da PlayStation negli anni passati. A contrastare queste spietate leggi di mercato, però, intervengono due idee che ho sviluppato di recente (e, oltre me, credo molti altri).

Primo: le console dell'ultima generazione sono praticamente neonate; la stessa PS2 non può certo considerarsi nella fase della maturità. Nonostante la giovane età, però, queste macchine sono già capaci di far girare giochi altamente spettacolari e di molto superiori, sotto ogni aspetto, a quelli della generazione a 32bit. Guardando **MGS2**, **Halo** e la lineup di lancio di GameCube (nessun gioco spicca in particolare, ma non si può negare la qualità generale di essi), e tenendo conto che la più anziana di queste console ha 2 anni, mi chiedo se sia veramente necessario un nuovo e più potente hardware prima che siano passati almeno 8-10 anni. La storia dei 16 e 32bit insegna che 5-6 anni sono il minimo indispensabile per cominciare a vedere il limite delle capacità di una console, e se pensiamo a quali meraviglie stiamo vedendo già adesso, non credo che ci sia un reale motivo per lanciare una PS3 già tra 4-5 anni.

Secondo: lo sviluppo tecnologico e le potenzialità audiovisive che ne derivano non sono elementi da sottovalutare, ma non dobbiamo dimenticare che la giocabilità, vero fulcro del videogioco, è anche determinata dall'interfaccia utente. In questo senso, le innovazioni introdotte negli ultimi anni sono state poche. Non è del tutto sbagliato affermare, come fa qualcuno, che il pad PlayStation fosse una "copia carbone" di quello SNES arricchita da due pulsanti posteriori in più e dalle impugnature ergonomiche. Le innovazioni maggiori sono venute da Nintendo, che ha avuto l'ottima idea di far coesistere il controllo digitale e quello analogico e di portare il force feedback nei joypad delle console casalinghe. Idee prontamente imitate da Sony e Sega, che non hanno potuto che migliorare il modello fornito da Nintendo (per quanto il controllo offerto dal 3D stick di N64 sia stato inarrivabile per il Dual Shock). Tuttavia, dobbiamo anche riconoscere che, dopo queste innovazioni, l'evoluzione dell'interfaccia nel passaggio da 32 a 128bit si sia limitata all'estensione del controllo analogico anche ai tasti del pad. In quanto a design, Dual Shock 2 non ha fatto passi avanti, e i pad di GameCube e XBox non possono considerarsi del tutto innovativi al suo confronto. In fondo, però, dobbiamo tenere presente che la maggioranza di noi ha 2 mani e 10 dita, e che la nostra coordinazione delle dita ha dei limiti. Aggiungere altri tasti ai pad attuali, a mio parere, non aumenterebbe le opzioni a disposizione del giocatore, ma al contrario porterebbe solo confusione e, di conseguenza, la riduzione della giocabilità (ricordate che casino imparare a controllare Lara nel primo **Tomb Raider**?). Considerati questi due fattori, non credo che una nuova generazione di console abbia senso di esistere prima che il concetto di videogioco, e di conseguenza l'interfaccia utente e le modalità di interazione col gioco, si sia significativamente evoluto. Lo ripeto: se **FFX**, **MGS2** e **GT3** girano su una console che ha 2 anni, che cosa potrà girare sulla stessa console tra 4, 5, 6 anni? Mai come in questo caso "le possibilità sono infinite"... a patto, ovviamente, che gli sviluppatori si impegnino a scoprire quanto in là si può andare con le console attuali. Ma credo che il limite sia veramente lità di upgrade delle nuove macchine da gioco. Infine, non dimentichiamo che rimandare l'avvicendamento tecnologico significa anche, per noi che giochiamo, evitare di affrontare l'ingente spesa per un nuovo sistema in tempi brevi. Vorrei davvero sapere che cosa ne pensano i lettori (senza dimenticare il tuo parere, Marcello). Grazie per l'ascolto, e alla prossima.

Efrem Orizzonte

Oh, il mio parere lo conosci. Non posso che condividere. Credo comunque che si possa fare di più, con le console attuali, senza necessariamente investire in nuove interfacce di gioco (per quanto i sistemi di riconoscimento vocale e motorio mi intrighino non poco). Davvero credi che la creatività sia soffocata dal tipo di controller impiegato? Se è vero che il layout di quest'ultimo si tramanda dai tempi del SNES, non ti pare strano che il videogioco si sia comunque espresso in forme inedite negli ultimi 15 anni?

troppo da lui. Allora Dario, un'alternativa più costruttiva? (Per inciso non considero pischelli i lettori di **SC**, altrimenti perché scrivervi?) Il primo argomento che voglio proporvi è abbastanza complesso (almeno da spiegare) quindi porterà via un po' di spazio. Videogiocare può rendere migliore un uomo? (Beh, forse così ho sintetizzato troppo...) Partiamo da lontano. Molti di noi hanno delle passioni, o semplicemente degli hobby, che ci permettono di fare determinate esperienze e alcune volte di crescere. (Io sono un malato per la pesca e quando posso mi piazzo per una settimana con la tenda sulle rive di un lago ad aspettare "la carpa della vita"). Ora fra i vari passatempi c'è il videogioco. Ma questo differisce da tutti gli altri: esperienze preconfezionate ad hoc per stimolare una parte di noi ma che potrebbero trascendere il volere dei programmatori, esperienze fittizie ma al tempo stesso da vivere, totalizzanti, che possono essere lette a più livelli. Già vedo il disappunto sui vostri volti e preciso: non parlo di tutti i giochi, non parlo solo di ciò che abbiamo giocato finora, ma anche di ciò che giocheremo, e soprattutto non parlo di effetto massivo, ma che potrebbe interessare solo alcuni (chi è già "predisposto"?). Ok, ancora non mi sono spiegato. Non voglio decantare la superiorità dei vg (e verso cosa? La tv?) né tanto meno intripparvi con connessioni sociologiche, filosofiche o psicologiche (anche se queste discipline mi affascinano tremendamente). Vi chiedo solo di guardare dentro voi stessi e di provare ad immaginare le potenzialità del vostro futuro. Non voglio nemmeno dire che noi (in senso generazionale) siamo degli "eletti", ma solo che forse abbiamo una possibilità in più rispetto a chi ci ha preceduto. Noi viviamo in un mondo reale e in più possiamo vivere tanti mondi "virtuali" (scusate la parolaccia) secondo me in modo diverso da quanto può offrire un buon libro o un buon film. Già che ci sto, permettetemi una frecciatina a quanti si ostinano a confondere realtà e videogame: non se ne può più, smettetela perché siete patetici. Dicevamo... The third place? Non proprio... A proposito vi svelo qualche segretuccio (scusate se banalizzo ma mi concedo di essere superficiale nel mio settore...). Da tempo ormai alcuni grandi brand non segmentano più il mercato in base alle vecchie regole: ad es. il target NIKE non è "individui fra i tot e i tot anni, con reddito tot...". Alla base c'è la creazione di un mondo possibile, e chi vi si identifica compra: il prezzo non è determinante. Quindi "il superamento di se stessi" è la chiave, e in base a ciò nasce la strategia di comunicazione (e Sony? Ditemelo voi...). Torniamo all'affermazione iniziale. Se dico, per esclusione, che chi non videogioca si perde una parte di "vita" che non può trovare nel reale e quindi non può essere un uomo "completo" voi cosa mi rispondete? Il produttore XY vi vende un normale prodotto o (magari inconsapevolmente) vi dà un'opportunità unica? (Scusate le eccessive contaminazioni, vorrei solo riflettere insieme a voi sul perché della nostra passione e capire se riceveremo o no un megabonus a fine partita). Vi butto lì un altro paio di argomenti. Ma il noleggio non uccide quei giochi (a parte alcuni titoloni) che possono essere finiti in pochi giorni? (E quanti noleggiano legalmente?) E infine (mi rivolgo a Marcello) un voto da 1 a 10 alla fine di una recensione che significa? So che è una critica antica e che ti irriterà (possibili risposte: è un giudizio personale, non bisogna dare troppo peso al voto, il recensore è un essere umano, i giochi non sono confrontabili fra di loro...) ma lo stesso voto a **Burnout** e **Jak and Daxter** che senso ha? *[Quello dello stesso voto in algebra e letteratura, per esempio]*. Purtroppo quel numeretto ha una forte influenza psicologica e tende un po' troppo ad appiattire le differenze. O lo togliete, magari lavorando di più sulla bottom line e sbilanciandovi un po' di più nelle argomentazioni, o fate un passo indietro e inserite almeno i mezzi punti, oppure date più voti... (oppure non fate niente e ci spiegate perché è meglio così).

> “Se dico, per esclusione, che **chi non videogioca si perde una parte di “vita”** che non può trovare nel reale e quindi non può essere **un uomo “completo”** voi cosa mi rispondete?”
>
> Luca

Sto meglio. Lo ammetto. Ammetto che leggere **Playground** di dicembre e non aver scosso nessun animo mi aveva deluso. Nessun feedback? Allora a cosa era servito occupare spazio in questa rubrica? Per fortuna esiste Dario G. (cfr. **SC**88). Grazie di aver scritto. Per quanto riguarda "il caso MBF" nessuno sfogo covato da tempo, anzi. Forse lo stimo troppo e quindi mi aspetto

Ok, ho rubato abbastanza spazio, chiudo qui. Un saluto sincero a tutta la redazione.

Luca

Il videogioco come complemento della vita reale? L'esperienza videoludica come integrazione dell'esperienza reale? L'homo videoludens come evoluzione dell'homo sapiens? Forse, ciononostante non penso che il videogioco svolga

un ruolo "superiore" a quello offerto dalla pratica ludica tradizionale (dal calcio balilla al calcetto). E' un uomo più "completo" l'impiegato che videogioca ad ***ESPN X-Games Snowboarding*** *o il netturbino che pratica lo sci di fondo? E' più "completo" Luca il pescatore o Luca il videogiocatore di* ***Bass Fishing****? Sia che si tratti di un'esperienza reale (nascondino) che di una virtuale (****Metal Gear Solid****), il gioco strettamente inteso è attività formativa dell'essere umano. Elevarne solo una delle sue tante manifestazioni a status di veicolo di conoscenza privilegiato mi pare pretestuoso.*

I have a dream" (no aspetta intendo sogno non –cast) ok ok sto già facendo un gran casino e non ho ancora finito la prima frase! Già la probabilità di dire un gran cazzata è alta se parto così poi. Comunque… Questo mio sogno si chiama PS2 e fino all'altro giorno ero convinto fosse realtà e invece ora dopo il tuo più che onesto editoriale di **Super** 88 è ritornato ad essere un sogno. Quella stramaledetta pagina che forse secondo te doveva gasarci un po' tutti invece mi ha stroncato, mi ha fatto lentamente schiudere gli occhi facendovi entrare quella sottile, calda, accecante luce che ha avuto su di me l'effetto di una scossa a 10mila Volt!! E' come se avessi mangiato 30 pacchetti di Halls e adesso ci fossero 6mila pinguini pronti a farmi rientrare col cico a suon di sganassoni! Cazz.. dodici mesi, un sacco di videogiochi, anche belli, ma… nessun gioco da dieci. Stavo vivendo in quel limbo videoludico così bene accidenti… Quel 10 a fondo pagina mi manca tantissimo perché aveva fatto la mia felicità con PSone. Con questo non intendo criticare voi che non lo date (il voto eh eh…) quanto denunciare il fatto che manchi tuttora il vero capolavoro capace di gettar sterco sull' X-FLOP e compagnia bella! Post-metto che secondo me il voto si potrebbe pure eliminare, ma comunque il fatto che ci sia e che non si vedano più pezzi da dieci non è a mio avviso un buon segno, soprattutto se i vari **GT3** e **MGS2** sono già o quasi usciti e il "ten" non l'hanno preso (lo sapete pure voi che tanto anche il **MGS2** si cucca il suo bel nove). Che cosa vuol dire tutto ciò? Sono finite le idee o il mio gioiellino nero non è poi sto granché? Cosa manca? Pensare che ne sono anche abbastanza contento e soddisfatto. La latitanza del vero mega-capolavoro mi sta lasciando la bocca più amara di uno sciroppo per la tosse (vi giuro che adesso sto vivendo solo per **FFXI** secondo me è quello il THIRD PLACE di Sony). E se poi l'X-B… (scusatami, non riesco neanche a scriverlo quel maledetto coso, quindi passatemi questo termine del mio amico Nemesis), lo "Xatolone" ci spaccherà il deretano a tutti? In fondo è la stessa Sony a farsela sotto… la PS3 è più vicina che mai! *['nsomma. Si parla del 2005…]* Altre 900 carte e via, altro che sistema unico, meramente utopico come il comunismo e secondo me anche controproducente per noi rincoglioniti del Catodic Ray Tube. Concludo questo mio sfogo cercando di esprimere, forse in maniera meno caotica di quanto fatto sopra (o forse di più), il fatto che più console sono un bene e che lo sfottò e la divisione in fazioni è comunque bello e stra-divertente esattamente come quando si parla di calcio al bar con gli amici! Ultima riga (questa è un po' ambigua..) per la mia rivista preferita:

1. Vi prego rimettetemi i voti in centesimi di Zzappiana memoria (anche perché coll'Euro potrebbe tornare utile) oppure non scrivete il numero in cifre, ma in lettere (magari in inglese).
2. Aggiungete links utili e divertenti un po' qua e un po' là.
3. Che ne pensate di un riquadretto con la/e foto del mese?
4. Dai fateci il sito Internet, sarebbe de pora.

Salutoni Marcello, scusa di averti annoiato a morte col mio deliro andante e anche se non mi pubblichi (porca Eva non ci sono riuscito) grazie per lo meno di avermi letto e ascoltato e magari aver preso in considerazione uno dei miei piccoli suggerimenti.
In bocca al lupo.

Giangi aka jenzo on the net

Ciao a tutti! Scrivo per avere un consiglio dai lettori di **Playground**. Quando ho iniziato a giocare assiduamente avevo 7 anni, ora ne ho 25, e lo facevo perché mi divertiva. La passione per i videogiochi, poi, aveva preso una piega un filo ossessiva: durante i primi anni delle medie gli dedicavo troppo tempo, non ero equilibrato! Negli anni successivi, sparita la vena maniacale, comprai lo SNES e mi sembrò di ritornare "7enne". Il divertimento che provavo nel giocare e rigiocare **Super Mario World** era ed è indescrivibile. Da allora si può dire che non mi diverta quasi più a videogiocare. L'epoca N64, non ho avuto né Saturn né PSone, mi ha visto deluso acquirente di giochi che, pur belli, pur innovativi, non mi hanno coinvolto più di tanto: includo nella lista anche **Super Mario 64**, **GoldenEye**, **Banjo e Kazooie**, **Zelda**... Quando acquistai Dreamcast, console eccezionale, mi aspettavo grandi giochi e tanti: ne sono usciti, ma anche i più belli (**ShenMue** in testa) mi hanno deluso. Insomma, compravo valanghe di giochi che mi lasciavano indifferente! Uniche eccezioni: **F355** e **Virtua Striker 2** (giocato in doppio, però!). Se mio fratello avesse collaborato, giocando, avrei incluso anche **Soul Calibur**... Ora ho PS2 e la storia si ripete... **PES** e, data la mia passione per il motomondiale, **MotoGP** sono le uniche, per adesso, eccezioni (**Rez** e **Ico** quando uscite?). Giocare non mi "prende" più, fatte salve le eccezioni indicate, e finire i giochi mi sembra più un impegno per giustificare il loro acquisto che uno svago... I vari gioconi come **GT3**, **DMC**, **GTA3**, **J&D**, **MGS2**, ma anche i capolavori usciti su Xbox o Gamecube mi annoiano o mi annoierebbero. Potreste dirmi: "Fai dell'altro!" E avreste ragione. Ma dentro di me sento di essere un videogiocatore: attendo con ansia i nuovi giochi! Ma puntualmente mi deludono. Non so più cosa pensare! Dottore, è grave?

Samuele "Atchoo" Dodi

Il fanciullino che è dentro di te sta morendo. Lo vedo mentre annaspa nel tuo subconscio alla ricerca di qualcosa a cui aggrapparsi per restare vita. Ciononostante se ti senti ancora un videogiocatore non è il caso di darti per spacciato. Forse hai semplicemente maturato uno spiccata predilezione per alcuni generi videoludici (direi giochi di guida e calcistici) oppure stai attraversando un fisiologico periodo di scazzo. Dopo vent'anni di videogiochi può succedere. Hai provato col retrogaming? Pare che funzioni.

> "**Giocare non mi "prende" più** […] e finire i giochi mi sembra più un impegno per giustificare il loro acquisto che uno svago. […] Ma dentro di me **sento di essere un videogiocatore** […] Non so più cosa pensare! **Dottore, è grave?**"
>
> Samuele "Atchoo" Dodi

Salve a tutti.
pochi giorni fa mi sono capitati in mano i biglietti della Biennale di Venezia, una famosa manifestazione d'arte contemporanea, e un pensiero che per molto tempo ha navigato in profondità nel dimenticatoio della mia mente, è riaffiorato. L'arte contemporanea, da quello che ho visto negli ultimi anni, sta cercando di avvicinarsi ai suoi fruitori, che da semplici osservatori, stanno diventando sempre più partecipi di essa. In queste mostre, l'opera si vive con tutti i sensi. La si vede, come sempre, ma la si può anche annusare, toccare, usare e spesso ci si deve addentrare in essa. L'arte cerca un rapporto con i suoi fruitori, per stimolarli in maniere che solo certi sensi possono fare. Per farvi un esempio, un'opera riproduceva una serie di stanze e cunicoli stretti, bui e polverosi, in cui ci si doveva avventurare. Questi riproducevano la strada che degli immigrati clandestini dovevano percorrere per raggiungere i pertugi segreti in cui vivevano. Lungo il tragitto si provava ansia e paura, ci si poteva perfino fare male. Alla fine, di fronte a delle lenzuola polverose, si capiva lo squallore in cui certe persone sono costrette a vivere. Sconvolgente. Tutto questo lungo discorso serve a far capire come l'arte stia cercando di INTERAGIRE con chi la fruisce. Ed proprio nell'interazione che essa incontra il videogioco. Più volte mi è capitato di incontrare accenni più o meno velati ai vg alle Biennali, ma quest'anno per la prima volta, quello che sembrava essere un semplice interessamento degli artisti al "terzo luogo" si è finalmente manifestato come accettazione della forza artistica ed espressiva del videogioco. In una stanza, sul soffitto, costruito da una serie di luci quadrate, faceva la sua bella mostra un **Pong** e tramite due paddle (se non sbaglio) ci si poteva giocare in compagnia. Questa presenza mi ha stupito. L'avvicinamento ai computer, all'elettronica e all'informatica era evidente da anni, ma una così netta affermazione di videogioco come arte mi ha sorpreso. Il **Pong** era lì nella sua interezza e semplicità. Esposto fra le altre opere, al pari di esse. Si potrebbe dire che si tratti un avvicinamento "tardivo", visto che nel 2001 si presenta un gioco degli anni settanta (so che è molto più vecchio, ma la sua diffusione è avvenuta in quegli anni), in realtà credo che la cosa sia da vedere in maniera diversa. Con il **Pong**, nella sua spoglia essenzialità, si voleva sotto-

lineare la grande espressività del videogioco. La sua universalità e la forza calamitante della sua giocabilità. In fin dei conti, scegliendo il suo archetipo, si voleva inglobare tutto il settore videogioco, che, in effetti, da esso è poi generato. In conclusione voglio chiedere scusa della semplicità del mio discorso. Non sono un esperto d'arte, ma un uomo comune, ed è proprio l'opinione di quest'ultimo che vorrei essere riuscito ad esprimere. In ultimo concedetemi un'affermazione banale ma diretta. L'arte ha accettato il videogioco come parte di essa, c'è forse un ulteriore motivo per cui noi non lo riconosciamo tale? No. Il videogioco è arte.
Amedeo

*Il fatto che il videogioco trovi posto alla Biennale non implica che sia stato accettato come forma d'arte. Quelle della mostra veneziana così come quelle spesso descritte da Matteo Bittanti nel suo **MBF Today**, sono opere d'arte che fanno del videogioco il loro elemento costitutivo o ispiratore, il che non equivale ad affermare che il videogioco sia di per se stesso un'opera d'arte.*

Ipercalorica redazione di **SC**,
era da tanto che avevo voglia di scrivere ad una rivista del settore e, pensate un po' che sfiga, ho deciso di mandarla proprio a voi questa missiva un tantino incazzata, ma, visto che le buone maniere sono d'obbligo, per prima cosa mi presento: mi chiamo Paolo, odio le donne e bevo birra, insomma sono un metallaro. Sono anche un utente PSone e PC (anche se fa poco defender), e quando quest'ultimo non mi serve per sparare in dolby surround qualche pezzo di schizzatissimo virtuosismo tastieristico dei Virgin Steele lo uso per giocare ai "giochini", quelli che fanno tanto male e che ti istigano a lanciare i sassi dal cavalcavia e che ti portano a bruciare le chiese (uhm... no, forse quello è solo il black metal ora che ci penso). Insomma, direte voi, che cazzo vuoi da noi? Un attimo per Dio! Vabbé, visto che lo desiderate tanto, passo subito al fulcro della questione: c'è qualcosa che non mi fa dormire la notte e non sono le proteste dei miei vicini per il volume della musica, c'è qualcosa che in qualche modo sta soggiogando tutti i campi dell'entertainment a me tanto cari - film, libri, videogames e giochi di ruolo - un qualcosa che sta distruggendo la natura stessa del divertimento... i centesimi di euro? No, l'adattamento. Oltre ad essere un metallaro sono anche un'imperdonabile razzista. Se ho una convinzione nella vita è che chi non sa ancora l'inglese può andare a farsi fottere (siamo nel ventunesimo secolo raga, pensate ancora che l'italiano reggerà per molto?), mi rifiuto e mi rifiuterò sempre di pensare che vedere Sean Connery parlare in italiano con le labbra che si muovono fuori sincrono sia più appagante che sentire il suo inimitabile accento scozzese (ma la lista potrebbe proseguire: Jim Carrey, John Travolta, Orson Welles, Robert De Niro, insomma fate un po' voi...), ed è per questo che, visto la crescente mania che sta portando le compagnie di distribuzione ad investire sempre più soldi per doppiare i nostri cari videogiochi, io grido sveglia! Lo grido a tutti quelli che non riescono a pronunciare playstation (pleistescion anyone?) a quelli che non lo imparano per principio, e pretendono che gli venga tradotto tutto, manco fossimo in Francia, e che cazzo, ma allora continuate a giocare con le "figurine" che se dici Trading Cards sputi sulle tue origini. Cosa farai, o caro difensore del verbo, quando uscirà **Final Fantasy X** tutto, ma proprio tutto, in italiano con le voci tutte campionate nell'idioma a noi tanto caro per poi scoprire che le frasi saranno insipide ed inespressive come un sermone del Papa? Come, ti lamenterai del doppiaggio? Ma scusa, non sei sempre te a dire che i doppiatori italiani sono i migliori al mondo? Che non accetterai mai i sottotitoli perché ti viene il mal di testa a leggere troppo in fretta? Non vorresti, almeno per una volta, sentire come parla in inglese (o giapponese) un personaggio/attore a te tanto caro? Beh anche se tu lo desiderassi ti dovresti attaccare al tram, e qui arrivo alla seconda critica, perché se ti compri un gioco in italiano non troverai MAI l'opzione per settare la lingua inglese, mai. Per chi avesse ancora dei dubbi, magari pensate che questo sia più un problema del cinema, c'è un gioco invece, un signor gioco, che ha subito una localizzazione spaventosa, un solo nome, il vostro caro **Metal Gear Solid** (uno, il due temo sarà caro a pochi se non per il prezzo), quest'ultimo ne è uscito palesemente distrutto e con le ossa maciullate grazie ad un doppiaggio di merda che più merda sarebbe...vabbé. Com'è possibile che io spenda un centone per portarmi a casa un gioco tradotto da schifo (mica solo **MGS**, **Wild Arms** è stato reso ingiocabile! Dove le femmine venivano interpellate al maschile e viceversa, giocare per credere!) e non lo posso giocare in inglese ma, se proprio insisto, in spagnolo o portoghese? Ma siamo matti? E poi se la prendono con il commercio di software d'importazione trattandomi da pirata. Sono proprio contento allora che non proverete mai la gioia di giocare giochi come **Final Fantasy Tactics** e **Xenogears** (ben più di semplici "giochini"). Intendiamoci, non sono così ignorante da non capire che ci sono in ballo troppi soldi e posti di lavoro nel mondo del doppiaggio, che i vari Amendola (R.I.P.) wannabe non ci pensano nemmeno a cambiar mestiere (ti credo...), ma a questo punto, visto che volete così tanto la localizzazione, almeno lasciate un opzione che mi permetta di giocare un gioco come mamma lo ha fatto, chiedessi la luna... Un saluto a tutta la redazione, non ho nessunissima intenzione di comprarmi il mattone nero ma continuo lo stesso a comprarvi, deve essere **Playground**. E' vero sono un egoista, I was born to walk against the wind...
Paolo "Cego" Ceccotti
Taken from **Deus Ex** (PC version)
"Thanx man, you saved my ass!"
"Grazie, mi hai salvato la pelle!"
Doh...

Sono un rivenditore di videogiochi di Ascoli Piceno. Scrivo dopo aver letto la lettera di E. Sturba, mio affezionato cliente, sul numero di gennaio. Il motivo è semplice. Lui allude al prezzo di listino di **Pro Evolution Soccer** (L.140.000), e gli viene detto che guardandosi bene in giro lo stesso gioco può essere acquistato a L.119.000 (e soprattutto che le persone oneste che lo vendono a quel prezzo sono purtroppo poche). Faccio qui di seguito le opportune precisazioni:
1. Personalmente ho applicato il prezzo di 129.000 lire.
2. Guardandosi in giro ancora meglio lo stesso gioco può essere acquistato anche a 99.000 lire.
3. **Pro Evolution Soccer** viene distribuito nei negozi (nella migliore delle ipotesi, ovvero nel caso il negoziante si faccia carico di un certo numero di copie, con tutti i rischi d'invenduto che ciò può ovviamente determinare) al "modico" prezzo di 89.900 lire, alle quali vanno naturalmente aggiunti gli aggravi derivanti dal 20% d'IVA e dai costi di spedizione. Non sono mai stato molto bravo in matematica, perciò lascio a voi determinare con esattezza il prezzo finale di ogni singola copia.
4. Sono stato forse disonesto? Lo è stato forse il negoziante più "spregiudicato" che ha applicato il prezzo indicato dal mio cliente?
5. O non è stato forse disonesto chi lo ha venduto sottocosto, generando la falsa convinzione (anche del vostro redattore) che i rivenditori corretti siano rarissimi?
6. E' forse onesta Sony Italia, che lascia tranquillamente vendere la PlayStation2 a 499.000 lire, piazzandola invece ai "negozianti veramente disonesti" a 550.000?
Carlo Cannella

Cut&Paste
Speciale it.comp.console

"Ragazzi sento che qua criticate alla morte chi compra giochi masterizzati, ma parliamoci chiaro, la vera pirateria e quella dei negozi che ti vendono un gioco o un Dvd a 130, 135 mila... La vera pirateria è quella. Parliamoci chiaro, è troppo per un CD o un DVD. Alla fine materialmente non compriamo nient'altro che un dischetto di silicio"

"I giochi hanno sempre costato parecchio, ma non ti obbliga mica nessuno a comprarli"

"L'epoca dello splendore monopolista di Sony si è concluso da un pezzo"

"Bravo, allora compratelo quando arriva pal *[GT Concept, ndr]*. Per me è un pacco esattamente come GT3. Attendi tanti anni un gioco per ritrovarti davanti GT2 con un buon restyling grafico. Bisogna proprio non capire niente di videogiochi per esaltarsi con una cosa simile"

"Sony doveva provare DMC PAL prima di far causa contro i mod-chip..."

"X-box è un PC entry-level..."

"La Sony con PS2 farà la stessa fine che la Commodore ha fatto con l'Amiga dopo aver venduto il best seller che è stato il Commodore 64!"

"Magari la Nintendo può permettersi 3 giochi belli all'anno, la Sony non credo proprio (Miyamoto ce n'è uno)"

"Allora, è da quando è uscito il GBA in Europa che ho dei problemi con la cartuccia di Fzero. Ieri sera ho provato a rigiocarci dopo alcuni mesi per vedere se tutto era passato, ma niente!!! Dopo 5 minuti di gioco mi viene da vomitare!!!"

"Per certe cose l'importazione parallela non è parallela a nulla perchè l'ufficiale non esiste..."

"Qual'è questo rumore video? Possibile che sono sordo e non mi accorgo di rumori strani?!? *[Riguardo a Silent Hill 2 (PS2)]*"

"Io in verità ne ho giocati pochi ma ad esempio Double Dragon era sicuramente un giocone, e pure una lezione di vita. Due amici si aiutano a vicenda sbaragliando i cattivi ma, appena si trovano di fronte all'elemento 'passera', scordano tutto e si menano a morte"

"Di solito aspetto di arrivare a casa e sedermi sul cesso, prima di leggere la tal-rivista. Credo che il ns cervello sia aperto come non mai ad ogni sorta di stimolo, quando lo stimolo avanza"

"Super Console è, a mio avviso, il luogo fisico cartaceo più utile per espletare le proprie funzioni corporee"

"Forse non si è capito, ma il third place è il cesso"

"Rimane il fatto che SC fa disinformazione, se volete delle prove ho un po' di chicche del grande cangialosi e dell'ex grande crosignani (ex perchè scriveva su Zzap!)"

"Per non parlare della sezione Cut&Paste, assolutamente patetica, l'ultimo chiodo sulla tomba della credibilità di Spc, almeno dal mio punto di vista *[Dal forum di NextGame]*"

"Fulco ci legge, chiddu stronzo! :*"

"Confermo. Già che ci sono gli mando un bacetto. Sempre sia lodato :)"

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Ma esiste davvero questo fantomatico hub i.LINK per poter giocare con più PlayStation2 a **Gran Turismo 3**? Io non l'ho trovato da nessuna parte! E' vero che i cavi per collegare la PlayStation2 all'hub non sono uguali a quelli i.LINK che in teoria servono per collegare solo 2 PlayStation2?

A *L'hub i.LINK esiste, ma non è distribuito da Sony Computer Entertainment come periferica specifica PlayStation2. Per ragioni che ti sarà facile comprendere, non ci è possibile suggerirti in questa sede il negozio di informatica presso cui potresti procurartene un esemplare, ma ti sia d'aiuto sapere quanto segue:*
1. Il cavo i.LINK in realtà si chiama IEEE-1394.
2. IEEE è l'acronimo di "Institute of Electrical and Electronics Engineers", un ente che si occupa di fissare degli standard tecnologici per semplificarne l'adozione massiva.
3. L'IEEE-1394 è uno di questi standard.
4. Il termine "i.LINK" è stato coniato da Sony per dare un nome più "commerciale" all'IEEE-1394 impiegato nei suoi prodotti.
5. Sui prodotti Apple l'IEEE-1394 si chiama "Firewire".
6. Se non fosse per i termini "Firewire" o "i.LINK", entrando in un negozio di informatica dovremmo chiedere di un cavo "i-tripla-e-tredici-novantaquattro". Nei Paesi di lingua anglosassone, invece, "Eye-triple-e-thirteen-ninetyfour" (pron. "ai-tripl-i-thirtiin-naintifor")
7. I cavi per collegare PlayStation2 all'hub così come quelli che in teoria servono per collegare solo due PlayStation2 sono la stessa identica cosa (IEEE-1394 in entrambi i casi).
*8. Un hub con 3 prese IEEE-1394 (quanto basta per collegare 3 PS2. Il massimo consentito da **GT3**) dovrebbe costare attorno ai 40 Euro.*

Q Sono legatissimo alla saga **Final Fantasy** e non vedo l'ora che esca il decimo capitolo, ma ho seri dubbi sull'undicesimo, in quanto detesto i giochi online. Volevo sapere se il gioco funziona esclusivamente online o se posso giocarci tranquillamente anche da solo... senza l'aiuto di qualche sconosciuto! Insomma potrò acquistarlo o dovrò lasciarlo sugli scaffali rivolgendo a malincuore la mia attenzione verso altri RPG?

A ***Final Fantasy XI*** *sarà fruibile solo ed esclusivamente online. Per chi non sopporta l'idea di dover condividere la propria esperienza ludica con un ammasso di pedofili (sconosciuti per giunta!), Squaresoft ha già annunciato da tempo l'episodio successivo, **Final Fantasy XII**, un RPG off-line come da tradizione della serie. Data d'uscita ignota.*

Q Ho visto in rete il sito www.lik-sang.com, e vi è della roba buona. Giochi e periferiche, alcuni a prezzi molto invitanti (**GT Concept** su tutti). Essendo possessore di una PS2 JPN sono sempre alla ricerca di software import dal prezzo più basso possibile, sempre cercando di evitare sole (fregature). Ora vi chiedo: c'è da fidarsi di questo sito? Voglio dire, non è che una volta fatto l'ordine mi vedo recapitato il pacco con dentro il o i CD già usati e magari pure rigati? Vi è per caso questa possibilità? Oppure svolgono più che scrupolosamente il loro lavoro? Vi domando questo perché mi è già capitato un paio di volte di ordinare giochi per nuovi da negozi italianissimi come ********** e vedermeli recapitare aperti e con i supporti danneggiati. Di cambiarli manco a parlarne, solo scuse: software difficile da trovare, sono giochi vecchi etc. Visto che voi girate senz'altro più di me nella rete, e siti ne conoscete a volontà, potete darmi qualche consiglio? Posso fidarmi di questo sito? Un'ultima cosa: è possibile acquistare software import direttamente dal sito della Sony of Japan? Anche lì il software costa molto meno ho notato...

A *Abbiamo ordinato un paio di volte da lik-sang è non abbiamo mai ricevuto mattoni o manga hentai al posto di console o videogiochi. Questi ultimi ci sono sempre arrivati come mamma li ha fatti, intonsi e incelofanati. Forse siamo stati fortunati o forse l'apertura della Cina al mercato mondiale sta dando i suoi buoni frutti. Siti analoghi come www.lan-kwei.com e www.micmic.net si sono dimostrati parimenti affidabili, ma, lo ripetiamo, l'eccezione è la norma (er...). Se intendi acquistare da loro tieni a mente le alte spese di spedizione (in media 20 dollari) e gli eventuali dazi doganali. Alla fine della fiera arrivi a spendere più o meno quanto spenderesti fornendoti da un importatore nostrano, quindi... Le spedizioni avvengono di regola per mezzo del corriere internazionale cinese "EMS Speedpost" (tristemente noto per un servizio di tracking online decisamente approssimativo), ma alcuni si poggiano anche su UPS e DHL. I pacchi giunti in Italia attraverso Speedpost vengono recapitati presso una delle due principali sedi delle Poste Italiane (Roma o Milano) che provvedono poi a smaltirli tramite posta prioritaria. Una procedura non velocissima. In media i pacchi impiegano dai 7 ai 10 giorni per arrivare nelle manine sudate e tremolanti del destinatario. Alternativamente ai siti cinesi, puoi trovare la principale mercanzia nippo anche sui negozi online americani come www.tronixweb.com (prezzi buoni più corriere Fed Ex – ottimo tracking online) e www.ncsx.com.*

Per quanto riguarda l'ipotesi di acquistare software NTSC JPN direttamente dal sito di SCEI, sappi che l'esportazione di giochi e console commercializzati nel mercato locale è teoricamente vietata dalla legge ("for Japan only" you know). Non a caso ci pensano i siti cinesi...

Q Come mai l'ultimo numero di **Super Console** (quello di febbraio) denuncia un ulteriore impoverimento qualitativo delle immagini? E' solo una questione di carta scadente o di stampa?

A *Il tipo di carta e il tipo di stampa sono sempre gli stessi. Stiamo ancora indagando sul motivo per cui il numero 89 di **Super Console** denuncia i difetti riscontrati. E' probabile che dipenda da una partita di carta "avariata" malauguratamente passata fra le rotative proprio durante il processo di stampa del numero in questione. In ogni caso, rimedieremo. A proposito di look: la redazione è in cerca di un grafico che disponga delle conoscenze professionali necessarie per ricoprire il ruolo di direttore artistico di **Super Console**. Una buona esperienza informatica, una connessione decente (soprattutto per chi risiede fuori Milano) e la capacità di distinguere un videogioco da un tostapane non sono requisiti fondamentali, ma vengono tenuti in forte considerazione. Gli aspiranti possono inviare il loro curriculum vitae all'indirizzo e-mail superconsole@futura-ge.com.*

Q Avete qualche informazione su eventuali giochi basati sul film ***Il Signore degli Anelli***?

A *Lo scorso dicembre Electronic Arts ha annunciato un accordo esclusivo con New Line Cinema per lo sviluppo e la distribuzione di videogiochi per console "next generation" e portatili basati sulla trilogia cinematografica diretta da Pater "*Bad Taste*" Jackson. Il primo di una potenzialmente lunga e lucrativa serie di titoli vedrà la luce a fine anno in concomitanza con la proiezione del secondo episodio (*The Two Towers*). Ulteriori informazioni verranno diffuse a tempo debito. Al momento non è nemmeno noto se EA abbia intenzione di sfruttare la licenza per basarci un RPG o un banale gioco multievento in classico stile tie-in.*

Q Potete consigliarmi dei buoni sparatutto 2D per PSone, PlayStation2 o Dreamcast (esclusi **R-type Delta**, **Einhander**, **G-Darius**, **Giga Wing** e **Mars Matrix**)? Fareste la felicità di uno in crisi d'astinenza.

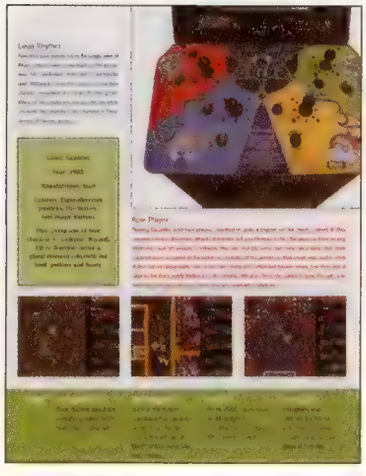
A *No problem. Un rapido consulto intra-redazionale ha generato il seguente elenco di esperienze sparacchine bidimensionali da non perdere. In ordine di piattaforma:*
PSone
*• **Dodonpachi** - Uno tra i migliori esempi di shooter a scrolling verticale a tema spaziale. Un titolo impegnativo quanto spettacolare dedicato ai veri maniaci degli sparatutto. Sviluppato da Cave per Atlus per il mercato coin-op, è stato convertito per PSone nel '98.*
*• **Bokan Desuyo** - Shoot'em up verticale. Ricordi Yattaman? Bene, questo è lo shooter del cartone. Opera di Banpresto, struttura abbastanza classica, umorismo a palla, grafica buona, lo definiremmo alquanto godibile (visto che è di Banpresto è una piccola sorpresa).*
*• **Strikers 1945 II** - Sparatutto verticale ambientato nella Seconda Guerra mondiale, ma, ovviamente, senza alcuna pretesa di realismo. Grafica buona, struttura di gioco classica. Di buon valore, ma è questione di gusti.*
Dreamcast
*• **Zero Gunner 2** - Shoot'em up 2D con elicotteri e mech. Molto particolare. Il livello scrolla in automatico in varie direzioni ed il giocatore può muovere il proprio elicottero lungo tutto lo schermo, ruotandolo (l'elicottero) intorno al suo asse verticale. In pratica prima spari verso l'alto, poi i nemici arrivano da destra e ruoti per fare fuoco a destra mentre magari lo sfondo scrolla da sinistra a destra, poi arrivano dal basso... Insomma, molto carino. La rotazione è resa necessaria non solo dal fatto che i nemici arrivano da tutte le parti, ma anche per compensare la lentezza dell'elicottero. Grafica buona, ma poca varietà di gioco.*
*• **Gunbird 2** - Shooter verticale. Struttura classica, buona realizzazione tecnica. Ha qualche limite: la non eccezionale varietà e il livello di difficoltà mal calibrato (troppo difficili alcuni passaggi). Inoltre ha crediti infiniti, fattore che ad un appassionato del genere non risulta particolarmente digeribile.*

gestione: IvanFulco ed ErikPede
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

[book] Arcade Fever – The fan's guide to the golden age of videogames

Per la generazione che negli anni '80 aveva almeno varcato la soglia dei dieci, **Arcade Fever** è un catalogo della memoria. John Sellers, giornalista e videogiocatore, conosce bene i ricordi di quella generazione, fatti di sale giochi con nebbia alta e cabinati con volume a manetta. E li ha raccolti in un libro pensato per nostalgici e per curiosi. **Arcade Fever** è il racconto fotografico e letterario del periodo d'oro della sala giochi: il quindicennio disteso tra il 1971 ed il 1985. Sulle sue pagine oltre 50 cabinati "da museo", religiosamente ordinati come un catalogo di una mostra d'arte. Da **Computer Space** (1971) a **Indiana Jones and the Temple of Doom** (1985), passando per mostri sacri come **Missile Command**, **Donkey Kong**, **Frogger**, **Track and Field** e **Q*Bert**. Le foto di Sellers ci ripropongono gli intimi particolari di quei cassoni, ci riportano alla mente le prime partite a colpi di gettone, indugiano su piccole sezioni dello schermo come si potrebbe di un'opera pittorica. E intanto, intorno al ricordo visivo, trovano spazio le descrizioni di ogni gioco. Testi in equilibrio tra passione e competenza, tra informazioni storiche e piccole curiosità, sempre caratterizzati dalla semplicità di esposizione (ricordando che il libro è disponibile solo in inglese) e dall'adeguata ironia di fondo. Non c'è volontà didascalica nelle pagine di **Arcade Fever**. Il libro di Sellers, seppur puntuale e mai superficiale, è semplicemente un viaggio nei ricordi percorso in due, con l'autore che offre la sua esperienza ed il lettore che riempie le pagine con la propria nostalgia. Decine di piccole sezioni laterali arricchiscono le 160 pagine del libro, con brevi articoli di contorno dal livello di follia mediamente alto: dalle console casalinghe del periodo ai videogiochi con protagonisti scimmieschi, da una panoramica sui titoli qualitativamente più osceni alle contaminazioni tra cinema e VG. Quindi 5 interviste con le quali Sellers cede la parola ad altre voci importanti di quegli anni: da Nolan Bushnell (fondatore di Atari) a Eugene Jarvis (programmatore di **Defender**), da Buckner & Garcia (compositori del brano Pac-Man Fever) a Walter Day (patriarca di una delle migliori sale giochi del periodo), fino ad arrivare al probabile idolo di Sellers, ovvero Keith Feinstein, forse il più grande collezionista di cabinati del mondo, nonché curatore della mostra itinerante Videotopia...

Arcade Fever è un album di fotografie ritrovato per caso in soffitta durante un trasloco. Sfogliarlo significa riappropriarsi di quegli anni e di quelle emozioni, rivivendo i ricordi migliori di quel periodo. Un libro consigliato senza riserve a tutti i giocatori preistorici, specialmente coloro con data di nascita compresa tra la fine dell'800 e l'inizio degli anni '80...



Scheda informativa
Autore: John Sellers
Editore: Running Press
Anno: 2001
Pagine: 160
Prezzo: 18,95$

[cd] Valkyrie Profile Original Sound Track

Chi conosce Motoi Sakuraba, compositore celebre per l'ottimo lavoro svolto per la colonna sonora di **Star Ocean: The Second Story**, sa che dall'artista in questione è possibile aspettarsi un po' di tutto, indipendentemente dal contesto in cui viene chiamato ad esprimersi. Praticamente "fissato" con le commistioni tra classico e moderno, con gli echi e con i riverberi, Sakuraba è in grado di conferire vigore e solidità a qualsiasi situazione di gioco, ricorrendo spesso e volentieri a soluzioni che sarebbe riduttivo bollare come poco ortodosse... Inutile dire che la cosa si è ripetuta con **Valkyrie Profile**, al quale Sakuraba ha scelto di dare un apporto musicale basato quasi interamente sulla "potenza" pura. Essendo il grosso della struttura di gioco del particolarissimo **Valkyrie Profile** (scritto dai geniacci di tri-Ace e pubblicato da Enix verso la fine del 1999) costituito da dungeon e battaglie, in effetti, è del tutto normale che la musica sia perlopiù incalzante e totalmente votata a sottolineare il ritmo dell'avventura, ma ciò che stupisce è il modo in cui Sakuraba mescola continuamente strumenti classici (flauti e percussioni su tutti) ai suoni palesemente artificiali del sintetizzatore, imponendo una "vena musicale" ben precisa che finisce per assumere un'enorme importanza nell'economia del gioco (o, per meglio dire, del suo flusso) e nella percezione che l'utente ha dello stesso. I momenti di riflessione e introspezione ovviamente non mancano, tanto più che la trama di **Valkyrie Profile** ruota intorno a tutta una serie di temi estremamente delicati (quasi tutti i protagonisti e i comprimari, tanto per fare un esempio, sono morti in circostanze tragiche e agiscono sotto forma di spiriti), ma la vera anima della colonna sonora dell'accattivante RPG di Enix è quella che esprime l'impeto dell'azione, la furia dei guerrieri e la foga delle battaglie più cruente - come è giusto che sia per un'avventura basata su una peculiare reinterpretazione delle gesta delle bellicose divinità delle leggende nordiche e dei loro coraggiosi alfieri e assistenti, tra i quali figuravano per l'appunto le inarrestabili valchirie.

Tornando all'opera, c'è da criticare una occasionale carenza di qualità relativa ad alcuni dei suoni utilizzati da Sakuraba, che a volte possono risultare un po' distorti o meramente "fasulli", quasi provenissero da strumenti giocattolo concepiti per ragazzini alle prime armi con la musica; niente di particolarmente fastidioso, ad ogni modo, anche perché la validità della composizione consente tranquillamente di lasciar cadere in secondo piano problemi di così bassa portata. È semplicemente curiosa, invece, la vaga somiglianza tra alcuni passaggi della colonna sonora di **Valkyrie Profile** e determinati brani dell'accompagnamento di **Castlevania: Symphony of the Night**, il che a ben vedere non fa altro che fornire un'ulteriore testimonianza della bellezza dei pezzi scritti da Sakuraba, in fin dei conti.

Le note conclusive, infine, sono per l'inattesa inclusione di una manciata di tracce provenienti da **Star Ocean: The Second Story** (le troverete in coda al secondo disco) e per l'esile libretto a colori completo di immagini e descrizioni dei personaggi principali, la cui sodisfacente consistenza (First Smile Entertainment ha saggiamente scelto di adoperare una carta assai più pesante di quella normalmente utilizzata in questi casi) ribadisce per l'ennesima volta la grandissima cura riposta nella realizzazione di questo eccellente progetto.

Scheda informativa
Autore: Motoi Sakuraba
Editore: First Smile Entertainment [Giappone]
Anno: 2000
Note: 2 CD, 34 (54:53) + 41 (63:46) tracce

<>Oddities

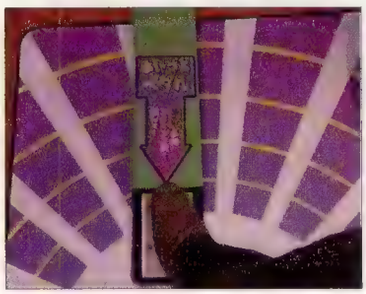
Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities N° 3: Comici e Figurine

Nice Tsukkomi

Nata nella regione del Kansai (dove si trovano Osaka e Kyoto) in tempi abbastanza recenti, la commedia Manzai è una versione made in Japan della classica formula spalla/comico vista in opere cinematografiche e palcoscenici di tutto il mondo. Ciò che distingue un Neta Manzai da uno sketch comico occidentale è l'impiego di un humor dai toni sadici, nel quale il divertimento non è dato dalla battuta per sé ma dallo sbeffeggiamento della figura stupida della coppia. Tale caratteristica è del resto comune a buona parte delle forme di umorismo nipponico, basti ricordarsi le terribili pene inflitte da Takeshi Kitano ai propri concorrenti nella trasmissione giapponese commentata dai Gialappa's in *Mai Dire Banzai*. E visto che stiamo parlando di malati di mente, lo sapevate che in Giappone all'interno dei laboratori di sviluppo Namco un pazzo ha avuto l'idea di trasformare il Manzai in un videogioco? La cosa più incredibile è che abbia trovato qualcuno in Namco che abbia deciso di trasformare il suo folle progetto in realtà. Questo parto allucinante è stato presentato in pompa magna all'ultimo *AOU Show* e si chiama **Nice Tsukkomi**, traducibile in italiano come "Brava Spalla". Compito del giocatore è proprio quello di interpretare il ruolo della spalla in un duetto umoristico Manzai, servendo le battute al comico/boke computerizzato. Per riuscire a trasformare in un videogioco un concept così assurdo, Namco si è ispirata ai giochi musicali. Del resto anche la recitazione ha un proprio ritmo, quindi perché non realizzare un rhythm game umoristico? Ma veniamo alla descrizione della meccanica di gioco: Il cabinato di **Nice Tsukkomi** si compone di due parti unite tra loro consistenti nel cassone in cui è alloggiato il monitor e in un bizzarro pupazzo che rappresenta il boke. Una volta inseriti i soliti 100 yen nello slot apposito, si seleziona il neta o gli sketch tra i vari disponibili. Rappresentato in forma poligonale sullo schermo di gioco, il dialogo inizia con la frase del comico sottotitolata in giapponese con caratteri scritti in bianco: appena questa scritta si colora di verde è il momento per lo Tsukkomi, cioè il giocatore, di appoggiare la battuta del boke sostenendo il suo strampalato discorso, mossa che si effettua premendo un pedale posto sotto al pupazzo. Quando invece i sottotitoli si colorano di rosso bisogna terminare la gag punendo l'idiota per la sua stupidità e indirizzando i propri colpi (leggeri, per carità!) in direzione della fronte, della nuca e del petto del bambolotto. Complicato? Facciamo un esempio. Il boke afferma che domani è una bella giornata e chi gli piacerebbe organizzare un "tec-nic". Scritta verde, pedale verde. Lo tsukkomi capisce che il suo ottuso amico voleva dire "pic-nic", ma ignora l'errore e accetta l'idea dicendo che attaccherà un Teru Bozu alla finestra per scongiurare la pioggia in modo che domani faranno un bel... *Sbam!* Pic-nic scritto in rosso, schiaffone, tutti ridono. Chi non è felice è ovviamente il boke sul cui volto virtuale rimarranno i segni del colpo inflitto: nulla di violento o sanguinario comunque, solo espressioni beote. Con il progredire del gioco vengono messi a disposizione del giocatore una serie di tsukkomi Item, oggetti contundenti con i quali punire con maggiore severità il proprio compagno fra l'ilarità generale del pubblico. Quest'ultimo cresce man mano che procede lo sketch fino a raggiungere il tetto massimo d'ascolto previsto per completare il livello. Recentemente distribuito in alcune test location Namco per giudicarne l'impatto sul pubblico nipponico, **Nice Tsukkomi** dovrebbe essere lanciato sul mercato entro pochi mesi. Nonostante il complesso cabinato, in caso di successo non è da escludere una conversione per il mercato casalingo. Un progetto simile potrebbe costituire un'interessante applicazione della nuova tecnologia di rilevamento dei movimenti del giocatore mediante videocamera digitale USB, utilizzata recentemente con **Police 911**. Nel caso questa teoria trovasse fondamento in futuri progetti da parte di Namco, non mancheremo di informarvi.



Inizialmente il pedale impiegato per appoggiare la battuta al comico (Aizuchi Pedal) era installato di fronte al cassone. La soluzione è stata successivamente scartata in modo tale da favorire una posizione più vicina al manichino e di conseguenza più comoda per il giocatore.

Gli sketch del gioco appartengono al repertorio di comici di tutto il Giappone. Di conseguenza i testi presentano diverse forme dialettali che contribuiscono all'umorismo delle gag.

In occasione della presentazione del gioco alla trentanovesima edizione dell'AOU Show il pupazzo del boke è stato agghindato a festa. Complimenti vivissimi a Namco.

*Alcune schermate di **Nice Tsukkomi**. In caso di errore il proprio compagno rimprovera il giocatore per la sua scarsa professionalità. La faccina del boke posta a sinistra dello schermo indica gli eventuali errori e gli oggetti contundenti conquistati. Semplicemente fenomenale.*

World Club Champion Football Serie A 2001-2002

Tra i progetti ideati dalle software house nipponiche per sfruttare la crescente popolarità del calcio in Giappone in vista dei Mondiali, il più singolare arriva indubbiamente da Sega. Il titolo in questione si chiama **World Club Champion Football Serie A 2001-2002** e rappresenta una versione moderna dei giochi da cortile praticati nella nostra infanzia con le figurine dei calciatori. Sorpresi e incuriositi? Lo sarete ancora di più quando apprenderete che la ditta incaricata di produrre le carte impiegate per il gioco è la storica Panini, alla sua seconda collaborazione con l'industria videoludica dopo il contratto di consulenza stipulato con Eletronic Arts nel 2000. Non crediate però che i giapponesi si accontentino di lanciare figurine contro il muro della parete sotto casa: il terreno di sfida è assai più tecnologico e costoso, e consiste in un cabinato dalle dimensioni ragguardevoli, in cui trovano posto uno schermo gigante e otto postazioni dotate ciascuna di monitor, pulsantiera e tavolo da gioco. Per partecipare il giocatore acquista inizialmente uno Starter Pack comprensivo di 11 figurine e una IC Card (tessera magnetica impiegata anche in altri titoli Sega in cui è possibile memorizzare i propri dati personali). Una volta sistematosi in una delle console di gioco, l'utente deve disporre le proprie carte (fino a un massimo di 16) in un ripiano che rappresenta un campo da calciostilizzato. Grazie alla nuova tecnologia Formation Card System, nomi e statistiche dei giocatori vengono riversati nel gioco, generando la propria squadra. Ai neofiti è inoltre richiesto di personalizzare il proprio team scegliendo nome, nazionalità, maglia e simbolo: informazioni che verranno poi registrate nella IC Card. L'ultimo obbligo prima dell'inizio della partita consiste nell'organizzazione dell'allenamento dei giocatori, che consente di variare le loro caratteristiche selezionando tra attacco, difesa e tattica. Terminati i preliminari incomincia la simulazione della partita, durante la quale il giocatore può variare la propria formazione ed effettuare sostituzioni spostando le carte sul piano di gioco. Come nelle simulazioni manageriali di calcio, le prestazioni in campo dei giocatori non dipendono solo dalle scelte iniziali, ma possono essere modificnte mediante alcuni comandi: questi consentono di variare la propria tattica, ordinare al giocatore con la palla di tirare e al portiere di intervenire. Durante l'intervallo tra i due tempi, una breve visita agli spogliatoi permette di dare ulteriori consigli che influenzano il comportamento del giocatore nei quarantacinque minuti successivi. Al termine della partita i progressi ottenuti dalla squadra sono salvati nella IC Card insieme al livello di abilità del proprio allenatore. Pensato come forma d'intrattenimento per locali di grandi dimensioni, alla pari dei popolarissimi ippodromi e casinò virtuali, **World Club Champion Football Serie A 2001-2002** è incentrato su tornei tra otto giocatori: le plance rimaste eventualmente vuote sono gestite automaticamente dalla CPU. Grazie all'impiego dell'hardware Naomi, le azioni di gioco sono rappresentate con un realismo visivo più che discreto. Sono stati in particolar modo curati i modelli poligonali dei volti, che riproducono in dettaglio ben 300 giocatori interamente provenienti dalla serie A. Sviluppata da Sega Hitmaker (**Crazy Taxi**, **Virtua Tennis**), quest'ingombrante simulazione calcistica verrà distribuita nelle sale giochi giapponesi a partire da questa primavera. Attualmente non sono ancora stati annunciati i costi della partecipazione al gioco e dei pacchetti di figurine ma è presumibile, visto la complessità della struttura, che siano particolarmente alti.

Com'è possibile comprendere da quest'immagine generata al computer, le dimensioni del cabinato sono davvero enormi.

Sulle figurine sono indicati i dati dei giocatori, oltre alla loro abilità peculiare. Informazioni ed immagini sono state cedute a Sega dalla nota casa editrice Panini di Modena.

*Un dettaglio della plancia di comando di **World Club Champion Football Serie A 2001-2002** rivela la posizione dei tasti funzione ed il settore a fianco del campo di gioco dove devono essere piazzate le cinque riserve. I pulsantoni rosso e blu sul lato destro della macchina servono per controllare rispettivamente giocatore e portiere. Sopra di essi è posizionato il lettore di IC Card.*

Nonostante Sega abbia acquisito unicamente la licenza della serie A nostrana, è possibile scegliere il Paese di provenienza della propria squadra fra ogni nazione del mondo.

>Playvideo

Digital Video Domain

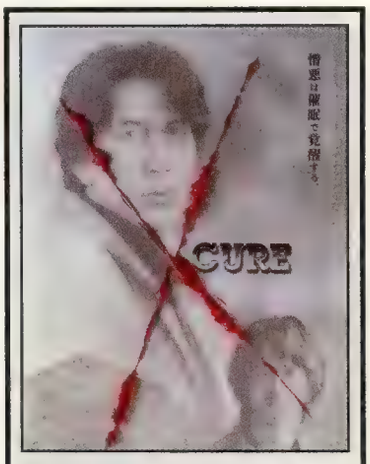
Feedback: hal_2001@galactica.it

Errata Corrige

A causa di un refuso tipografico, la scheda informativa riportata nella recensione del DVD Region X sul numero scorso, elenca erroneamente fra i contenuti del package cose di fatto presenti in quello del telecomando PS2 ufficiale Sony. Il DVD Region X consiste unicamente in un CD.

Cure

(Cure, JP 1997)



Tokyo: giorni nostri. Il detective Takabe, versione nipponica dell'icona "impermeabile e acuta osservazione" di peterfalkiana memoria, indaga da diverse settimane su una serie di enigmatici delitti tanto efferati quanto indecifrabili. Nel quartier generale della omicidi una serie di foto, spillate con ordine geometrico sulla parete del suo ufficio, ritraggono i volti di cadaveri accomunati da un criptico e letale segno: un grande squarcio a forma di "X", causato molto probabilmente da un'arma da taglio, che "apre" la gola e parte del torace delle vittime. Un modus operandi così singolare dovrebbe condurre alla mano sanguinante di un unico, folle serial killer, ma qualcosa di differente e misterioso porta ad un punto morto le indagini del detective. Gli omicidi, infatti, sono tutti opera di persone differenti che, trovate in stato confusionale sul luogo del delitto, non ricordano niente di ciò che è accaduto e tantomeno il motivo per cui hanno compiuto una così orrenda azione. *"Il diavolo le ha spinte a farlo"* sarà la semplicistica conclusione dello psicanalista che coadiuva le indagini di Takabe. Intanto un giovane vaga senza meta tra le dune sabbiose di una spiaggia, talmente spaesato da non ricordarsi né dove si trova né il proprio nome. Qui viene fermato da una persona di passaggio che lo accoglie in casa per aiutarlo a ritrovare la propria identità. Il giovane pare soffrire di una forma di amnesia che non gli permette nemmeno di assimilare le nozioni apprese pochi secondi prima. Il soccorritore, che inutilmente cerca di farlo ritornare in sé, si sente rivolgere sempre le stesse domande: *"chi sei?"*, *"che lavoro fai?"*, *"come si chiama tua moglie?"*. Non ha importanza il fatto che lui risponda, le stesse domande continuano a tartassarlo con costanza tanto da diventare insopportabili. Lo smemorato accende la fiamma del suo Zippo attraendo l'attenzione del suo soccorritore che ne rimane assuefatto, gli occhi rapiti dal continuo muoversi della fiamma, mentre le domande sempre più incalzanti a lui rivolte acquistano nella sua mente una particolare sonorità ed incisività. Il giorno dopo il padrone di casa verrà arrestato per l'omicidio della propria moglie, ed indovinate un po' quale segno compare sul cadavere?

Thriller psicologico di sconvolgente limpidezza questo di Kiyoshi Kurosawa, giustamente paragonato al *Se7en* fincheriano per le atmosfere cupe e per uno svolgersi della trama per nulla accondiscendente. Il detective Takabe, interpretato dall'intensa maschera dell'attore Yakusho Koji (attore-feticcio di Kurosawa protagonista anche di *Charisma*), conduce le sue indagini seguendo il metodo logico-deduttivo tipico del cacciatore che deve acciuffare la sua preda (ma questo non è un normale gioco poliziesco). Il fatto che il killer venga ingabbiato a metà del film (altro punto in comune con *Se7en*) non toglie per nulla mordente al film, anzi, aumenta la tensione emotiva dello spettatore. Questa è sempre nell'aria, quasi palpabile. I poteri ipnotici di cui il killer è (in)consciamente dotato diventano qualcosa di più malefico e subdolo potendosi espandere nelle menti di chiunque. Saranno, infatti, le certezze aristoteliche del detective e dello psichiatra ad essere rinchiuse quando il killer attuerà, silenziosamente, il suo piano. Il male, ed è qui il tocco geniale di Kurosawa, risiede in tutti noi e può essere liberato in qualsiasi momento (turn on/turn off). La sua non decifrabilità, la sua apparente assenza, spinge il racconto del film su binari sempre meno distinguibili, per cui ciò che si manifesta non sempre corrisponde alla verità ed in cui ogni gesto, anche il più banale, nasconde una potenzialità orrorifica (vedi il semplice bruciarsi della punta della sigaretta o il gocciolare dell'acqua sul pavimento). Ed è così che qualsiasi luogo/occasione, anche la più comune (come il trovarsi ad esempio all'interno di un ristorante), si trasforma, grazie ad un piccolo gesto, in una situazione sinistra e pericolosa.

Il film, passato per numerosi festival europei, ha portato alle luci della ribalta questo maestro della tensione che più di altri può essere preso come punto di riferimento della cinematografia contemporanea giapponese, fortunatamente tenuta in sempre maggiore considerazione dagli operatori e dai critici del settore.

Il disco Regione 2 giapponese è tranquillamente visibile sulle PS2 PAL, previa disponibilità di un televisore NTSC compatibile. Il segnale video, in formato 1.85:1 letterboxed, è di ottima qualità: non presenta artefatti di compressione e fornisce immagini altamente dettagliate anche durante le scene meno illuminate. L'audio in semplice DD 2.0 compie egregiamente il proprio lavoro restituendo dialoghi sempre limpidi.

Scheda artistica:

Regia
Kiyoshi Kurosawa
Sceneggiatura
Kurosawa Kiyoshi
Interpreti principali
Yakusho Koji (Detective Ken-ichi Takabe), Hagiwara Masato (Kunio Mamiya)
Prodotto da
Code Red, Daiei Studios

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 letterboxed
Formati sonori	Jap (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Biografie, trailer cinematografico
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Toshiba Digital Frontiers
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	4.700 yen

>>incoming

MOVIE*news*

Takashi Miike (Audition) si fa letteralmente in quattro per i propri fan europei presentando al Rotterdam Film Festival (tenutosi alla fine di gennaio) ben quattro suoi lungometraggi: **Ichi the Killer** (in foto), **Visitor Q**, **Agitator**, **The Happines of the Katakuris**. Per chi non conoscesse il regista nipponico e il suo eclettismo artistico, la presenza di così tanti lungometraggi per un unico festival potrebbe apparire inconsueta, ma così non è. Infatti, quelli sopraccitati sono solo quattro dei sette film che il regista nipponico ha girato nel 2001. Nelle sale olandesi i film sono stati accolti dai presenti con le più disparate reazioni: con l'abbandono anzitempo, per noia o disgusto, della sala o con vere e proprie ovazioni. In **Ichi the Killer** (tratto da un manga di Hideo Yamamoto) il protagonista è un sadico e spietato killer al soldo della mafia che, dopo essere stato "privato" del proprio boss dal clan rivale, cerca vendetta eliminando uno per uno gli scagnozzi nemici in un bagno di sangue molto fumettoso, pieno di viscere ed interiora volanti, che non fa rimpiangere i "cattivi gusti" jacksoniani.

Egualmente disturbante la visione di **Visitor Q** in cui un padre di famiglia, provetto reporter televisivo, cerca di girare con la propria telecamera un documentario sulla violenza e il sesso tra i giovani. Ne uscirà un ritratto di famiglia disfunzionante in cui il figlio ha rapporti incestuosi con la madre che a sua volta seguirà la via della prostituzione e della tossicodipendenza mentre il padre abbraccia non proprio teneramente la propria figliola (una bella famigliola, non c'è che dire).

Once upon a time in China

(Wong Fei-hung, HK 1991)

La storia si svolge durante la fine del diciannovesimo secolo in una ricca provincia cinese. Qui l'erborista Wong Fei-hung (interpretato da un Jet Li in splendida forma) viene incaricato dal suo anziano maestro a creare una scuola di arti marziali al fine di aumentare le difese del popolo locale. Col passare degli anni sempre più stranieri arrivano in quella terra remota per attingere alle sue numerose ricchezze. Un uomo chiamato Fu (Biao Yuen) cerca di scappare dalle grinfie del perfido governatore locale chiedendo aiuto alla milizia di Wong. Il governatore, nel tentativo di levarsi di mezzo l'ingombrante Wong Fei-hung, decide di allearsi con gli stranieri americani che stanno allestendo una tratta di schiavi cinesi per l'America. Nel frattempo un uomo cinese riesce a scappare dalle segrete degli yankee e ad informare Wong sulla falsità delle loro promesse circa la prosperità e le ricchette che avrebbero trovato al di là dell'oceano. Il maestro Wong sarà costretto a combattere gli americani, ormai in combutta con il governatore, per difendere la loro cultura e il loro popolo.

Come per le sue passate produzioni, anche *Once upon a time in China* dimostra la volontà della Hong Kong Legends di offrire al mercato occidentale il meglio della produzione artistica cinese rivalutandola, degnamente, con un authoring DVD dal profilo tecnico di altissimo livello. Dal punto di vista della qualità video il film è presentato nella sua aspect ratio originale di 2.35:1 con il formato anamorfico. La pellicola è stata minuziosamente rimasterizzata e restaurata partendo dal master originale ed i risultati si vedono: i dettagli sono ad altissima definizione e i colori accesi anche durante le scene più difficili da restaurare digitalmente (come le sequenze con la nebbia, la pioggia o girate in velocità). Considerate le condizioni del master originale e facendo un confronto con le altre trasposizioni digitali di Regione 1 e Regione 0, si può tranquillamente gridare al miracolo. Il lavoro di restauro ha interessato anche il comparto sonoro: sia la traccia in inglese che quella originale in cantonese sono state mixate in DD 5.1. Effetti di panning si notano sia sui canali posteriori che su quelli anteriori mentre il canale LFE "pompa" egregiamente durante le scene d'azione. Tra gli extra troviamo il consueto commento di Bey Logan, coadiuvato, per questa volta, da Mark King (uno degli americani "cattivi" pratico di Kung-fu) che ci svela qualche curioso retroscena. Tra le interviste video si segnala quella rilasciata appositamente per questa edizione da Jet Li, nella quale, ricorda con un po' di rammarico la "genuinità" dei suoi film cinesi (più attenzione alle coreografie e al pathos della storia) rispetto a quelli girati in occidente (necessariamente più dipendenti dalle leggi del mercato e della moda).

Scheda artistica:

Regia
Tsui Hark
Sceneggiatura
Tsui Hark, Pik-yin Tang
Interpreti principali
Jet Li (Wong Fei-hung), Biao Yuen (Leung Fu), Rosamund Kwan (Aunt Yee)
Prodotto da
Film Workshop Ltd

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1), Cant (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ted
Contenuti speciali	Commento audio di Bey Logan e Mark King, intervista a Jet Li e a Yan Yee Kwan
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Hong Kong Legends
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£19

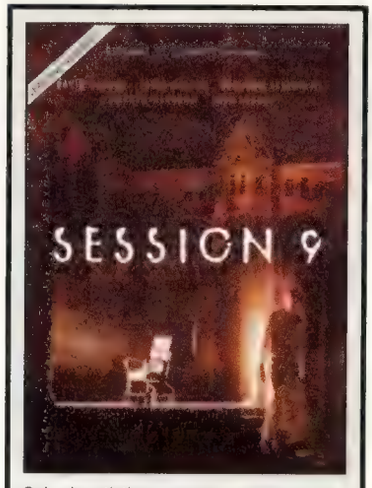
Session 9

(id., USA 2001)

Una squadra di operai specializzata nella bonifica di strutture in amianto, vince l'appalto per la messa in sesto di un vecchio ospedale psichiatrico. Quello che sarebbe dovuto essere un lavoro pulito e preciso da concludersi nel tempo di una settimana è, invece, complicato dalle loro storie personali. Il "bello del gruppo", Hank, se la spassa con la ex ragazza di Phil (non gliel'avesse mai presentata!) creando attrito tra i due; Gordon, "il capo", ultimamente è diventato più nervoso a causa della nascita del suo bambino e delle conseguenti nuove esigenze finanziarie. Le cose cominciano a farsi più complicate e a prendere una piega macabra quando Mike, l'intelligente del gruppo, trova nel deposito dell'ospedale dei nastri audio in cui sono state registrate le sedute psichiatriche (da Session 1 a Session 9, appunto) di una paziente, ormai trapassata, affetta da personalità multipla. Una di queste ultime porta il nome del misterioso "Simon" che si sentirà non prima della Session 9 (ovviamente sarà un colpo di scena).

Sottovalutato o non guardato affatto, forse per essere stato forzatamente pubblicizzato come un ennesimo reality-horror alla *Blair Witch Project*, il film di Anderson è un più che azzeccato thriller psicologico che merita sicuramente di essere recuperato in home video. I fattori che ne dovrebbero invogliare la visione sono molteplici. Il luogo innanzitutto: una enorme e macabra magione a "forma di pipistrello" nelle cui ali si annidavano, rinchiusi, uomini in preda alla follia (vedere i protagonisti avanzare nei suoi bui corridoi armati di torcia elettrica ricorda molto **Silent Hill**). La storia: una squadra di pochi uomini tenuta insieme da un filo delicatissimo che, a mano a mano che il climax di tensione incomincia a salire, si perde nei propri incubi e paure; per non parlare della voce proveniente dai nastri ascoltati da Mike: all'inizio è la voce di una donna adulta poi, incalzata dal medico, diventa quella di una bambina (Principessa), di un bambino (Peter) per arrivare alla fine, alla Session 9, a quella di Simon. Terzo motivo, ma fondamentale per la riuscita e la credibilità dell'intero film, è l'efficace prova dell'intero cast, molto credibile: tra tutti un grande David Caruso. Altamente consigliato a chi vuole passare una notte in compagnia di salutari brividi orrorifici senza alcuna ingordigia gore.

Le qualità tecniche del DVD si mantengono a livelli alti sotto ogni punto di vista. Il video gode di ottima definizione anche e soprattutto durante le scene in cui vi è carenza di luce. Quella che può essere considerata una cattiva definizione dell'immagine è, invece, da attribuire ad una precisa scelta registica riconducibile alla scelta di una macchina da presa particolare che conferisce al film uno stile documentaristico.



Scheda artistica:

Regia
Brad Anderson
Sceneggiatura
Stephen Gevedon, Brad Anderson
Interpreti principali
David Caruso (Phil), Stephen Gevedon (Mike), Paul Guilfoyle (Bill Griggs), Josh Lucas (Hank), Peter Mullan (Gordon Fleming)
Prodotto da
Scout Productions, USA Films

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ita (DD 2.0), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ita, Ita (non udenti)
Contenuti speciali	Trailers, backstage, interviste a protagonisti e regista
Supporto	DVD 9
Distribuito da	CDI, Medusa
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	Versione noleggio

DVD*news*

E' prevista per il 22 aprile l'uscita su DVD Regione 1 del lungometraggio d'animazione giapponese **Metropolis**. Acquisiti i diritti cinematografici dalla Universal ad inizio anno, il film di Rintaro Katsushiro ha goduto di una breve distribuzione nelle sale americane. Ora il poderoso cavallo alato si appresta a presentare un'edizione speciale su due DVD per il mercato dell'home video che, si prospetta, sarà molto ricca di contenuti (è sicura, inoltre, l'uscita anche di una edizione su DVD Regione 2 probabilmente anche italiana). Per quanto riguarda il comparto video sarà possibile scegliere se visionare il film in 4:3 (full screen) o nel formato anamorfico 1.85:1. L'audio sarà selezionabile tra ben quattro tracce: giapponese (DD 5.1 e DTS), inglese (DD 5.1) e francese (DD 2.0). Tra gli speciali presenti sul DVD si distinguono per importanza The Making of Osamu Tezuka's Metropolis (30 min) e l'intervista al regista.

Donnie Darko è stato probabilmente il film rivelazione dell'anno passato grazie all'inaspettato successo ottenuto al Sundance Film Festival che ne ha agevolato la distribuzione. Donnie Darko è il nome del giovane protagonista. Affetto da disturbi schizoidi, attutiti inutilmente da psicofarmaci, ha la facoltà di percepire il mondo da una prospettiva diciamo "alquanto diversa". Grazie alla misteriosa presenza di Frank, una sorta di accompagnatore allucinato dalla maschera di coniglio ghignante, Donnie entrerà in una dimensione allucinata della nostra realtà. Sarà Frank ad annunciare al giovane l'imminente distruzione apocalittica dell'umanità: il destino del mondo è nelle mani di Donnie Darko. La mancata ed incomprensibile distribuzione di questo film nelle sale italiane sarà in parte ripagata dall'uscita (19.03.02) del DVD Regione 1 ad opera della CBS/Fox Home Video. Il video in formato anamorfico 2.35:1 sarà accompagnato dalla traccia inglese (DD 5.1 e DD 2.0) e francese (DD 2.0) oltre che dai sottotitoli in inglese. I contenuti extra comprendono il commento audio del regista assieme a quello dello sceneggiatore, le scene inedite commentate, il "Mad World" music video ed i criptici il libro "The Philosophy of Time Travel" e l'infomercials "Cunning Visions" (?)

>Developers'diary

Race of Champions – Climax Group

Come un'araba fenice, **Developers' Diary** risorge dalle ceneri e si presenta nuovamente al pubblico di **Super Console** con il resoconto mensile di Climax, software house responsabile di **Race of Champions** (stavolta siamo andati sul sicuro con un titolo multipiattaforma). L'appuntamento con gli sviluppatori inglesi non sarà comunque l'unico che troverete su queste pagine ed è probabile che i progetti seguiti da SC nei prossimi mesi saranno più di uno. Nel frattempo, spazio a Nick Baynes...

Salve a tutti. Mi chiamo Nick Baynes e sono Direttore dello sviluppo a Climax Brighton, una sezione di Climax Group, la più grande software house indipendente al mondo. Produciamo giochi di guida sin da quando abbiamo aperto i nostri studi sulla costa meridionale dell'Inghilterra, due anni fa, e adesso possiamo vantare una tecnologia decisamente avanzata in questo campo, oltre a un ottimo know-how su tutte le console attualmente disponibili sul mercato. **Race of Champions** è solo uno dei numerosi racing game sui cui stiamo lavorando al momento. Concentrandoci su un unico genere, ci è stato possibile dedicare un sacco di tempo e di risorse allo sviluppo di una tecnologia "comune" molto avanzata: questo significa che adesso siamo in grado di sfornare un motore 3D in pochissimo tempo, il che ci permette di concentrarci molto più a lungo sulla giocabilità e sulla qualità dei nostri titoli rispetto a quanto possano fare molti altri sviluppatori.

Il periodo di sviluppo di un videogioco sembra ormai durare un'eternità: molti dei titoli odierni sono il frutto di ben due anni di gestazione. Anche se questo periodo può sembrare eccessivo per un utente che aspetta l'uscita di un gioco, per un team di sviluppo il tempo vola via letteralmente. Lavorare parecchio sul comparto grafico di un gioco all'inizio dello sviluppo, per dargli un look adeguato, è essenziale per farlo uscire dalla massa e far sì che venga considerato da subito un acquisto obbligatorio.

Per quanto riguarda questo gioco, abbiamo avuto i primi contatti con Activision nell'agosto del 2000 e c'era l'intenzione di lavorare insieme a un gioco di rally. Activision aveva già acquisito i diritti dell'evento Race of Champions e la nostra intenzione, condivisa da loro, era quella di realizzare un titolo che si differenziasse dai normali giochi di rally. Questo genere videoludico non si è evoluto particolarmente dai tempi del primo **Colin McRae** su PlayStation e noi volevamo essere i primi a "trasportarlo" nel 21° secolo. Quando si inizia a lavorare sul game design, una delle prime cose da fare è identificare cosa ti piace e cosa credi che manchi agli altri giochi simili. Le idee per **Race of Champions** sono venute fuori alla velocità della luce sin dal nostro primo incontro con Activision e abbiamo avuto subito capito che c'era un sacco di potenziale per realizzare qualcosa che non si era mai visto prima. C'erano tre aree principali che c'interessavano particolarmente e che ritenevamo perfette per la tecnologia messa a punto da Climax per i giochi di guida: gli incidenti, l'interazione con l'ambiente e le indicazioni del copilota. Gli incidenti sono un po' il Sacro Graal dei giochi di guida: tutti ne parlano, ma pochi riescono ad implementarli (e ancora meno riescono a fare un buon lavoro). Grazie al motore proprietario di Climax per la fisica dei veicoli, chiamato DYNE (utilizzato in tutti i nostri giochi di guida), sapevamo di avere a disposizione gli strumenti necessari per offrire agli appassionati del genere quello che desiderano. Il DYNE ci permette di trattare ogni parte dell'auto come se fosse un componente separato dagli altri e dotato di un proprio modello fisico. Questo significa che invece di utilizzare delle normali texture per rappresentare i dettagli su una macchina, possiamo creare ogni porta, gli specchietti e il cofano come oggetti separati. Man mano che le auto subiscono dei danni, la connessione fra i vari oggetti diventa sempre più instabile: il risultato è che porte e cofano, ad esempio, possono deformarsi, aprirsi e, in caso si facciano incidenti particolarmente cruenti, persino staccarsi del tutto. Il motore 3D fa la sua parte deformando all'istante il modello tridimensionale nel punto dell'impatto, con fango e polvere che si depositano sulla carrozzeria dell'auto solo nei punti dove la quattroruote è effettivamente venuta a contatto con lo sporco. Il risultato finale è che alla fine di ogni gara si avrà un'auto diversa, con deformazioni e "rotture" uniche in base a come ci si è comportati in ogni tappa.

IL CAPO-PROGETTO

Parte 2

Feedback: aavecone@libero.it

Il mese scorso abbiamo analizzato le principali caratteristiche del ruolo operativo del CapoProgetto. Abbiamo seguito il nascere di un videogioco moderno, ovvero la fase di PreProduzione, scoprendo le enormi difficoltà teorico-organizzative alla base di un progetto videoludico complesso. In questo numero analizzeremo in dettaglio il ruolo del CapoProgetto in relazione alla parte più operativa della produzione.

LA FASE OPERATIVA

Dopo aver ultimato la fase di PreProduzione, più astratta e teorica, è necessario iniziare a "metter mano" al progetto in maniera più pratica ed operativa. Tale lavoro consiste in una prima fase dedicata allo sviluppo di idee, schizzi e bozzetti preparati in fase di progettazione. A seconda del reparto operativo del team di sviluppo, tale procedimento è affrontato in maniera diversa. Gli sviluppatori incaricati della progettazione di nuove tecnologie (come ad esempio un motore di rendering, un processore audio dedicato o delle librerie proprietarie) devono reperire materiale teorico e documentazioni tecniche utili per gettare le fondamenta di un procedimento così complesso. In alcuni casi è persino necessario avvalersi di consulenti accademici o scientifici in modo da favorire l'implementazione di nuove tecniche. Ciò è ovviamente basato sugli studi di fattibilità eseguiti in precedenza. Rendersi conto in questa fase dell'irrealizzabilità di un progetto o di una parte di esso potrebbe causare conseguenze drammatiche sulla riuscita finale del lavoro e per il CapoProgetto, responsabile a tutti gli effetti delle decisioni prese in fase di pianificazione. Lo sviluppo di nuove tecnologie da parte del team di lavoro può causare una sorta di "segregazione" iniziale con il resto del gruppo. I creativi e gli sviluppatori dedicati a tale attività, infatti, tendono spesso a non interfacciarsi particolarmente con il resto della squadra, proprio a causa della natura estremamente specifica del lavoro. Una volta completato un abbozzo del lavoro finale, sarà fondamentale operare in perfetta simbiosi con il resto del gruppo, sotto la sapiente opera di coordinamento del CapoProgetto. E' proprio il fattore d'interscambio una delle ragioni per cui molti progetti lamentano lacune macroscopiche dal punto di vista dell'osmosi operativa. Tale inconveniente è frequente nel caso dell'utilizzo di tecnologia su licenza (come ad esempio un motore 3D). La mancanza d'interscambio dovuta all'adozione di un prodotto esterno comporta spesso problemi operativi che possono determinare in alcuni casi persino il fallimento dell'intero progetto.

Contemporaneamente, è compito delle restanti unità dedicarsi allo sviluppo di elementi fondamentali come il "core engine" di gioco, ovvero il codice che si occupa della gestione degli aspetti di gioco vero e proprio. L'azione del CapoProgetto è in questo frangente più che mai decisiva. In caso di coordinatori poco capaci o di produzioni non sufficientemente organizzate, il gruppo di lavoro può trasformarsi in un'entità tentacolare e drammaticamente dispersiva. Escludendo il fattore disciplinare, poco gradevole ma necessario, il CapoProgetto ha il compito insostituibile di fare in modo che non avvengano sbandamenti nella direzione dello sviluppo. Lavorando con sistemi evoluti e complessi come le attuali macchine da gioco, è necessario attenersi in maniera rigorosa a specifiche tecniche e dettami operativi onde evitare spiacevoli bug ed inconvenienti. L'hardware "fisso" delle console costituisce un indubbio vantaggio in tal senso, mentre nel campo del Game Development per PC e sistemi espandibili ciò rappresenta un problema di rilevanza primaria. Uno scostamento anche minimo dai dettami operativi concordati potrebbe causare drammatici arresti del codice o gravi bug, spesso difficili da rilevare persino in fase di beta testing. E' compito del CapoProgetto apporre i giusti limiti ed impostare i correttivi adeguati in modo da consentire al team di completare il lavoro nella scadenza prevista e con i requisiti tecnico-qualitativi richiesti dal settore Produzione.

Per quanto riguarda i dipartimenti artistici, il Capoprogetto ha il compito di supervisionare lo svolgimento del lavoro creativo, fungendo sia da direttore artistico che da controllore di qualità. Può infatti accadere, e purtroppo si tratta di un fenomeno tutt'altro che raro, che un personaggio, un livello o un brano musicale si rivelino inadatti o privi del necessario mordente al momento della realizzazione pratica. E' purtroppo frequente che il bozzetto di un personaggio riesca a trasmettere carisma, simpatia o sex appeal, e dopo averne realizzato il modello poligonale quest'ultimo si riveli privo di queste caratteristiche. In questi casi, se il budget del progetto lo consente, è possibile apportare dei correttivi in corso d'opera mediante riunioni straordinarie del reparto creativo e artistico con il CapoProgetto. Uno dei motivi che concorrono alla mediocre realizzazione di molti titoli di budget medio-basso consiste anche alla necessità di "accontentarsi" di materiale di qualità non eccelsa. Ciò avviene più frequentemente per i livelli di gioco, che necessitano ovviamente una struttura valida sia dal punto di vista estetico che per quanto riguarda atmosfera e giocabilità. Anche per un budget di ampie dimensioni il rifacimento di un livello di gioco può avere conseguenze estremamente negative sui tempi di lavorazione. I CapiProgetto più "illuminati" sono in grado di individuare tali lacune in tempo utile, in modo da poter applicare gli adeguati correttivi minimizzando così le perdite di tempo.

L'opera del CapoProgetto in campo sonoro si rivela leggermente meno rilevante. Il sonoro, per quanto sia di importanza basilare, è un elemento relativamente semplice da inserire ed integrare con il codice di gioco. Per questo motivo, ogni eventuale correttivo alla sezione sonora di un videogioco può essere apportato in qualsiasi momento dello sviluppo senza causare inconvenienti particolarmente gravosi. L'introduzione da parte di Playstation2 di elementi come il sonoro posizionale ed il Dolby Digital ha reso più complessa l'implementazione della parte acustica di un videogioco. Essendo tale tecnologia maggiormente legata al motore di gioco, l'utilizzo del sonoro posizionale deve essere pianificato con cura. Inoltre, tale implementazione deve essere eseguita con maniacale precisione ed attinenza agli standard tecnici, poiché l'output deve essere compatibile con decoder e diffusori esterni prodotte da terze parti.

La fase operativa della realizzazione di un gioco è un processo che può portare via molto tempo. Durante questo periodo, il CapoProgetto deve tenere sempre sotto controllo il progetto inteso nella sua globalità, cercando di mantenere costante la rotta di navigazione applicando le necessarie "virate". Dopo aver completato i singoli moduli che costituiscono un videogioco (input, motore 3D, game engine, grafica, animazione, musica, effettistica e network) è necessario un lungo e tedioso lavoro di Integrazione Operativa. Si tratta di una fase faticosa e snervante, caratterizzata da un elevato carico di responsabilità in proporzione all'importanza strategica del proprio ruolo. Ancora una volta il CapoProgetto si rivela il soggetto più sottoposto a pressioni di questo tipo. Nella fase di Integrazione Operativa il lavoro è frammentario e frustrante. L'interazione finale fra moduli spesso realizzati separatamente (anche se con numerosi scambi e fasi di testing) comporta quasi sempre una serie infinita di inconvenienti tecnici, creativi ed artistici. Si tratta di una situazione che si evolverà naturalmente nel processo di Beta Testing.

NEXT MONTH

Il prossimo mese completeremo l'analisi del ruolo del CapoProgetto nella gestione operativa di un videogioco. Vedremo come avviene l'integrazione dei moduli separati del progetto in un videogioco completo. Ciò ci condurrà in maniera naturale verso la fase del Beta Testing, elemento indispensabile per la buona riuscita tecnica ed interattiva di un videogioco.

FABIO TESTA 2000

hanno collaborato: massimo**rovatti**

GameCube in Europa

Il 3 maggio prossimo il nuovo sistema Nintendo verrà messo in fila sugli scaffali dei negozi europei al fianco di PlayStation2 ed Xbox ad un prezzo consigliato di 249€ (poco più di 480.000 lire). Nintendo conta di rendere disponibili 500.000 esemplari di colore nero e viola, per arrivare ad 1 milione nell'intero periodo di lancio. Una campagna promozionale da 100 milioni di Euro, e che comprende oltre ai classici spot e affissioni, anche postazioni dimostrative allestite nei negozi, cercherà di istruire anche i muri sui piaceri ludici della "Nintendo Difference". Venti i titoli disponibili dal day one a 60€ ciascuno (116.000 lire): **Star Wars Rogue Leader**, **Wave Race Blue Storm**, **Luigi's Mansion**, **Sonic Adventure 2 Battle**, **Super Monkey Ball**, **FIFA 2002**, **ISS2**, **Tony Hawk Pro Skater 3** e **Burnout**. Il 24 maggio si uniranno a loro **NBA Countriside 2002** e **Super Smash Bros. Melee** (il titolo ha venduto in Giappone più di un milione di copie), seguiti da **Pikmin** a giugno ed **Eternal Darkness** e **Starfox Adventure** entro la fine dell'estate. Salvo eventuali posticipi, per l'inizio del 2003 la softeca GameCube potrà già contare su ben 40 titoli di cui diversi di pregevole fattura.

"Molto semplicemente Nintendo GameCube sarà la prima console ad entrare nel mercato con uno schieramento di giochi così ampio," ha dichiarato David Gosen, Managing Director di Nintendo of Europe. *"Con titoli come **Luigi's Mansion** e **Pikmin**, **Star Wars Rogue Leader** e **ISS2**, Nintendo scenderà in campo con la gamma di giochi più vasta mai offerta da una piattaforma al momento del lancio. Il GameCube regalerà grandi emozioni ai giocatori di ogni età e genere, il tutto ad un prezzo vincente. Senza dubbio, il 2002 sarà l'anno del CUBE."*

Buone notizie arrivano infine sul fronte delle caratteristiche tecniche della console PAL rispetto alle controparti NTSC. I GameCube nostrani saranno infatti provvisti dell'uscita RGB con tanto di cavo SCART ufficiale venduto separatamente. Non solo. Nei giochi che la supporteranno, l'opzione 50/60Hz sarà accessibile tenendo premuto il tasto "B" del controller all'avvio del sistema.

Cubolancio europeo in breve

Data di lancio
3 maggio 2002

Unità disponibili al lancio
500.000 il giorno del lancio

Unità disponibili nel periodo di lancio
1.000.000

Prezzo consigliato del sistema
249€

Prezzo consigliato del software
60€

Colori disponibili al lancio
GameCube (viola e nero)
Controller (viola, nero e viola trasparente)

Titoli di Lancio
WaveRace: Blue Storm (Nintendo)
Luigi's Mansion (Nintendo)
Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II (LucasArts)
Sonic Adventure 2 Battle (Sega)
Super Monkey Ball (Sega)
ISS2 (Konami)
ESPN Winter Sports (Konami)
Tony Hawk Pro Skater 3 (Activision)
Spiderman (Activision)
Tarzan Untamed (Ubi Soft)
Batman Vengeance (Ubi Soft)
Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft)
Crazy Taxi (Acclaim)
Burnout (Acclaim)
Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim)
NHL Hitz (Midway)
Gauntlet Dark Legacy (Midway)
Universal Studios (Kemco)
Batman (Kemco)
Tetris World (THQ)
2002 FIFA World Cup (EA Sports)

Titoli disponibili nel corso del 2002
Super Smash Bros. Melee (Nintendo, 24 maggio)
NBA Courtside 2002 (Nintendo, 24 maggio)
Pikmin (Nintendo, 14 giugno)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo, 3Q 2002)
Star Fox Adventures (Nintendo, 3Q 2002)
Mario Sunshine (Nintendo, 4Q 2002)
Virtua Striker 3 (Sega)
Resident Evil (Capcom)
Extreme G3 (Acclaim)
Rayman (Ubi Soft)
Legends of Wrestling (Acclaim)
Bloody Roar (Activision)
Bomberman (Activision)
18 Wheeler (Acclaim)
Jeremy McGrath (Acclaim)
Cubic Juggler (Acclaim)
Zoo Cube (Acclaim)
Inline Skating (Acclaim)
Turok Evolution (Acclaim)

249 Euro: le reazioni dei negozianti

Dopo l'euforia iniziale per il prezzo altamente competitivo di GameCube (circa 50€ in meno rispetto al sistema Sony e ben 230€ in meno rispetto a quello Microsoft) alcune catene e negozi europei hanno cominciato ad esprimere un certo disappunto per via del bassissimo ricarico sul prezzo d'acquisto che dovrebbero accettare per vendere il sistema ai 249€ consigliati. Alcuni operatori del settore sono andati addirittura oltre la semplice manifestazione di disappunto, minacciando di adottare opportune contromisure qualora Nintendo non allarghi la loro fetta della torta. Il settimanale economico MCV riporta la minaccia di una delle maggiori catene inglesi (la cui identità non è stata rivelata) di non approvvigionarsi affatto di GameCube se le condizioni proposte da Nintendo resteranno tali. *"E' un disastro. Non ti aspetti di essere trattato in questo modo da uno dei partner principali di questo business,"* ha dichiarato un anonimo portavoce. *"Sarebbe stato un ottimo prezzo se ci avesse assicurato il giusto margine di guadagno, ma a 150 sterline* [pari a 249€ - ndr] *questo non è possibile. Se non saremo in grado di guadagnarci potremmo considerare l'eventualità di non vendere affatto la console."* Altri rivenditori come il portale britannico di e-commerce Amazon.co.uk sono stati meno categorici limitandosi ad aumentare il prezzo di listino della console passando dalle 150 sterline iniziali alle attuali 165 (pari a 270€).

In Italia, intanto, un noto negozio online riporta nella pagina di prenotazione del 128bit Nintendo l'ambiguo annuncio "Il prezzo (ancora da definire) sarà di 249€."

Dati di vendita Nintendo

Nel corso di una conferenza stampa tenutasi a febbraio in quel di New York durante la Toy Fair (Fiera del Giocattolo), Nintendo ha diffuso gli ultimi dati di vendita relativi ai suoi sistemi a 128 e 32bit. Dei 2.7 milioni di GameCube distribuiti nel mondo, 1.25 risiedono negli Stati Uniti ed 1.3 in Giappone. Il gioco più venduto in assoluto è stato **Super Smash Bros. Melee**, seguito da **Luigi's Mansion**, **Rogue Leader**, **Pikmin** e **Tony Hawk Pro Skater 3**. Sul fronte handheld, nel 2001 sono stati distribuiti complessivamente ben 4.7 milioni di GameBoy Advance. Il titolo più venduto è stato (poco sorprendentemente) **Pokémon Crystal** con 1.4 milioni di copie seguito a breve distanza da **Super Mario Advance** con 1.2 milioni di copie circa, **Pokémon Gold**, **Silver** e **Mario Kart Super Circuit**. Nell'annunciare questi dati Nintendo ha anche confermato il debutto dei nuovi **Metroid** e **Zelda** entro l'anno.

CAPCOM
capcom-europe.com

Si è scatenata una forza della natura.

Orchid

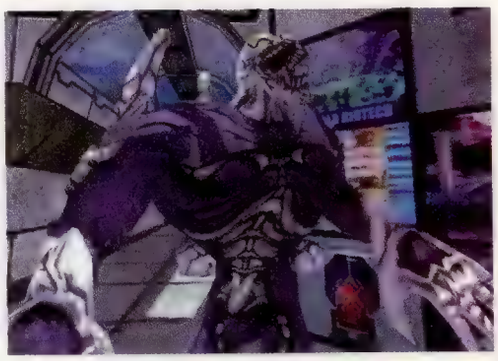
anteprima

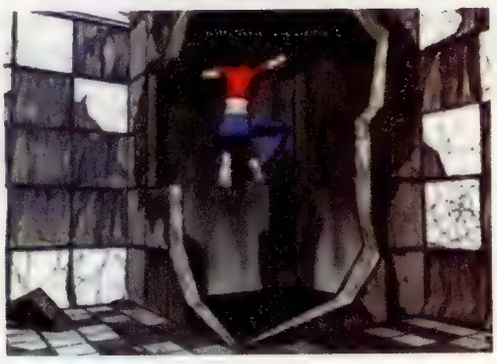
Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Argonaut **Data d'uscita:** Autunno

Il primo prodotto annunciato da Argonaut Software per Xbox (di cui è in fase di realizzazione anche una versione PS2) è stato **Malice**, la cui protagonista è una pestifera ragazzina. Pare che le eroine femminili tirino tantissimo (niente commenti da caserma, please), perché anche **Orchid**, nuovo titolo in fase di sviluppo, calerà il giocatore nei panni di un'esponente del gentil sesso. E dopo tre riferimenti alla droga in una sola frase, analizziamo in breve la trama. Una fanciulla si sveglia dal coma, non ricordando nulla del suo passato, nemmeno il suo nome. Poco dopo si ritrova inseguita da minacciosi figuri e, con discreta meraviglia, si rivela abilissima nel menare le mani. Scoprire il mistero celato nel passato della protagonista e sbaragliare i piani dell'oscura organizzazione che le dà la caccia sarà compito del giocatore.

Orchid si presenta come un gioco d'azione in terza persona con pesanti incursioni nel mondo del picchiaduro a scorrimento, aspetto che non poco fa ripensare ad **Oni** di Bungie Software. I due titoli sono accomunati anche da una caratterizzazione di personaggi e ambientazioni piuttosto "nipponica", sebbene Argonaut Software abbia scelto la fascinosa strada del cel shading per rappresentare le avventure della giovane senza nome. Questo contribuisce non poco a dare al gioco un aspetto tipico da cartone animato, caratteristica maggiormente enfatizzata dal character design curato da Tony Daniel, talentuoso penciler visto sulle pagine di *Spawn*. Alla già buona rappresentazione di personaggi e creature, nonché ad ottime routine di illuminazione dinamica, fanno però da contraltare le ambientazioni, al momento piuttosto spoglie (altra analogia con il titolo Bungie?). Sul fronte dell'azione vera e propria, la protagonista potrà esibirsi in sequele di combo dall'impatto altamente cinematografico, non disdegnando, in particolari frangenti, di evocare orribili creature sotto il nostro completo controllo.

Frutto dell'intrigante miscela di meccanismi ludici, **Orchid** dovrebbe vedere la luce su Xbox entro la fine dell'anno, con a seguire (si mormora) conversioni per GC e PS2.





New Legends

anteprima

Publisher: THQ **Sviluppatore:** Infinite Machine **Data d'uscita:** Marzo

Prima della presentazione ufficiale di Xbox, quando ancora la console Microsoft non si era mostrata nelle sue elefantiache proporzioni e le notizie sui futuri giochi erano poche e frammentarie, si sapeva che fra i titoli di lancio sarebbe stato presente questo **New Legends**. Qualcosa deve essere andato storto nei piani di Infinite Machine, perché a diversi mesi dall'avvento di Xbox sugli scaffali dei negozi americani, lo sviluppo del titolo non è ancora del tutto terminato.

Il protagonista del gioco è un guerriero cinese di nome Sun Soo, deciso a liberare "New China" (una Cina del futuro a struttura feudale) dal signore della guerra Xao Gon. Per fare questo, Sun Soo potrà contare sulla sua abilità nelle arti marziali, nonché sull'utilizzo combinato di ben 24 armi, molte delle quali recuperabili solo dopo aver portato a termine specifiche missioni. Il sistema di combattimento pare molto vario e coinvolgente, accompagnando a combo e super l'utilizzo di due armi alla volta, permettendo di affrontare nemici alla breve e lunga distanza a seconda dell'occasione. Sun Soo non sarà solo nella sua avventura tra Cina, Mongolia e Nepal: nel corso del gioco, infatti, incontrerà alcuni NPC che si uniranno a lui formando un gruppo compatto, un po' come in un RPG. Il giocatore, però, avrà un limitatissimo controllo sui personaggi di contorno, che lo aiuteranno secondo proprie routine di combattimento svolgendo altresì un compito di ispessimento della trama di gioco.

Dal punto di vista tecnico, **New Legends** offre livelli particolarmente vasti e dettagliati, e la costante presenza di numerosi nemici ed alleati ottimamente animati dona ai combattimenti una perfetta cornice coreografica da film made in Honk Kong.

Salvo ulteriori posticipi, l'ultima fatica Infinite Machine dovrebbe essere disponibile a breve, per la gioia dei numerosi e bistrattati amanti dei picchiaduro a scorrimento.

Circus Maximus

Publisher: Kodiak Interactive **Sviluppatore:** Kodiak Interactive **Data d'uscita:** Marzo

Ai giochi di guida in cui è prevista anche la distruzione degli avversari, solitamente si associano immagini di veicoli futuristici o furgoncini da gelatai con mitra in bella vista. A sfatare questa convenzione ci pensa **Circus Maximus**, presentando corse di bighe all'ultimo sangue. Prima di gettarsi nella mischia, il giocatore emulo di Ben Hur potrà scegliere cavalli, carro, cocchiere e guerriero in vista della gara da affrontare. Lo scopo del gioco, infatti, non sarà solamente arrivare primi al traguardo, ma possibilmente farlo vivi. Durante il corso della competizione, quindi, si potrà in ogni momento decidere se portare la biga o menare le mani, deputando all'AI o ad un compagno (previsto il multiplayer via split screen fino a quattro giocatori) l'assolvimento del compito temporaneamente abbandonato. Data la collocazione storica e la natura dei veicoli, più che il solito ibrido gioco di corsa–shooter, **Circus Maximus** offre scontri uno contro uno maggiormente assimilabili ad un picchiaduro. Ad un primo approccio il sistema di controllo pare piuttosto macchinoso, in particolare nell'alternarsi di fasi di guida e combattimento, mentre interessante appare l'utilizzo dei trigger dorsali del controller, che simulano la pressione esercitata sulle briglie agevolando le curve e imponendo brusche frenate quando premuti in contemporanea.

Visivamente il titolo si presenta accattivante, se non altro per l'ambientazione un po' diversa dal solito, mentre le animazioni dei combattenti necessitano ancora di qualche limatura. Previsto per marzo, **Circus Maximus** affascina principalmente per l'originalità del contesto, ma ha comunque ottime possibilità di rivelarsi un gioco di buona fattura, in particolare se affrontato in multiplayer.

Duality

Publisher: Phantagram **Sviluppatore:** Trilobite Graphics **Data d'uscita:** Novembre 2002

Travis è un mercenario senza scrupoli che in un futuro decisamente cyberpunk accetta qualsiasi sporco incarico offertogli da multinazionali in guerra per potersi arricchire e comprare nuovi gingilli biomeccanici per potenziare il proprio corpo. Sam, invece, è un hacker estremamente abile nel crackare qualsiasi sistema di sicurezza, piuttosto debole negli scontri a fuoco, ma esperto nell'installazione di trappole e sensori. Cube è un'entità virtuale rinchiusa nel cyberspazio, generata dal riversamento accidentale nella rete della mente di uno scienziato, ritrovatosi con poteri semi-divini nella sua nuova incarnazione. Questi i tre protagonisti di **Duality**, action game previsto per la fine dell'anno sviluppato da Trilobite. Il giocatore, nel corso della storia, avrà modo di calarsi nei panni di ognuno di questi personaggi, per buona parte del gioco svincolati l'uno dall'altro e dotati di abilità specifiche nettamente distinte. Impersonando il mercenario, per esempio, si potrà contare sull'auto-puntamento dei nemici e le fasi di gioco, particolarmente improntate all'azione, ricorderanno quanto visto in **Syphon Filter**. Controllando l'hacker, invece, il puntamento automatico verrà meno, invogliando il giocatore ad evitare gli scontri a fuoco e a ricorrere quindi a sistemi più indiretti, in particolare facendo leva sulla capacità di forzare ogni sistema elettronico. Quanto avverrà nei panni dell'entità virtuale non è ancora stato dichiarato dagli sviluppatori, ma è improbabile che il cyberspazio di **Duality** abbia qualcosa a che fare con il trip psichedelico di Rez. Le poche immagini al momento rilasciate da Phantagram rappresentano per lo più artworks e cut scene, per cui, per farsi un'idea più precisa della cosmesi di questo gioco, conviene aspettare futuri aggiornamenti.

Outlaw Golf

Publisher: Simon and Schuster **Sviluppatore:** Hypnotics **Data d'uscita:** Primavera

Chiunque, leggendo il titolo del gioco, avesse pensato ad una corsa senza regole a bordo di utilitarie di lusso tedesche ha sbagliato di grosso. "Golf" sta proprio per golf. Non il maglione, lo sport. Nel termine "Outlaw", invece, risiede la ragion d'essere dell'altrimenti ennesimo gioco con mazza e pallina. Hypnotics, infatti, ha deciso di svecchiare un po' l'aria snob che circonda questa disciplina sportiva, abbandonando scenari ultra realistici a favore di un approccio più umoristico, ma in maniera comunque diversa dall'atmosfera nipponeggiante di **Everybody's Golf**. Il giocatore si troverà pertanto a dover scegliere tra tipiche personalità sportive quali un carcerato, una spogliarellista, un rapper, una motociclista, un teppistello ed altri individui di indiscusso spessore atletico. Ognuno di essi sarà accompagnato da un altrettanto assurdo caddy, il cui principale compito sarà quello di scaricare la nostra tensione dopo troppi colpi andati a male facendosi prendere a mazzate (letteralmente). Il titolo accompagna il cementato sistema di controllo associato ad ogni gioco di golf con il "composure response system". In pratica, **Outlaw Golf** spia il nostro comportamento: meglio si gioca, e più facile sarà mandare la palla in buca, così come a tiri maldestri seguirà una difficoltà maggiore ad eseguire anche i colpi più semplici. Questo, a detta dei sviluppatori, per simulare la perdita di concentrazione e, appunto, di "compostezza" che segue ad errori grossolani di battitura. Unico rimedio una volta innescata la spirale negativa, sarà riuscire al più presto ad eseguire un buon tiro o, più semplicemente, sfogarsi contro il tapino di cui sopra.

Il gioco, previsto per questa primavera, in sintonia con i personaggi selezionabili, presenterà green non esattamente convenzionali (discariche di rifiuti tossici, deserti, paludi dotate di coccodrilli particolarmente voraci di caddy), donando un ulteriore tocco di crudele umorismo al pacchetto.

Q&A con **Shigeru Miyamoto** e **Satoru Iwata** - Nintendo

Nonostante **Super Console** sia una rivista dedicata alla famiglia PlayStation, l'occasione di incontrare Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata durante una recente visita italiana dei due pezzi grossi Nintendo era troppo ghiotta per farsela sfuggire. In fondo non capita tutti i giorni di poter scambiare quattro chiacchiere col Maestro... Dopo un (fin troppo) breve filmato dedicato alla line-up Nintendo dei prossimi mesi (con una rapida carrellata su **Mario Sunshine**, **Metroid Prime**, **Starfox Adventures** ed **Eternal Darkness**, in particolare), i creatori di Mario e Kirby hanno risposto alle domande della stampa assiepata in uno dei più eleganti alberghi di Milano. Ecco quanto è emerso...

Videogiochi e arte

Miyamoto: "E' una questione piuttosto complessa. Secondo me l'intrattenimento rimarrà sempre una cosa ben distinta dall'arte, tant'è vero che io non mi reputo un artista e non mi faccio etichettare come tale. Ritengo che siano sostanzialmente due cose diverse."

La crisi delle idee

Miyamoto: "Effettivamente adesso la produzione di videogiochi, in termini strettamente economici, sta forse arrivando ad una fase di stagnazione, nel senso che la creazione di ogni nuovo gioco richiede un investimento molto rischioso rispetto alle vendite che è possibile aspettarsi. Di conseguenza, pur di ottenere un maggior profitto, spesso i publisher danno la precedenza all'aspetto commerciale, limitando quindi la libertà dei creatori di giochi. Un altro limite che ravvisiamo nel mercato odierno è questo: attualmente ci sono molti ragazzi che vogliono lavorare allo sviluppo di videogames, avendo giocato loro stessi sin dall'infanzia. Purtroppo [questi sviluppatori] tendono a ricreare i giochi che hanno provato [negli anni passati], senza quindi tentare di creare cose nuove o originali. Quindi in Nintendo cerchiamo di invogliare questi giovani a sperimentare titoli completamente innovativi, fornendogli contemporaneamente un hardware in grado di dar loro più possibilità di lavorare [liberamente]. Facciamo molti investimenti in questo senso. Personalmente non mi trovo di fronte a nessun tipo di muro o di ostacolo [nel game design]. Sono una fonte inesauribile di idee! (*ride*)" Iwata: "Forse il limite percepito da molti creatori di videogiochi è legato all'aspetto grafico. Credo che molti abbiano guardato soltanto, o comunque si siano occupati troppo, dell'aspetto estetico, cercando di ottenere una grafica sempre più bella e realistica. Ormai abbiamo raggiunto ottimi risultati e anche fra un po' di anni, quando effettivamente l'hardware avrà prestazioni cento volte superiori a quelle attuali, un utente comune non riuscirà comunque a notare una grossa differenza [fra un gioco e l'altro da un punto di vista estetico]."

Il look di Zelda

Miyamoto: "Preferisco parlare di **Zelda** solo dopo maggio, perché desidero che la gente abbia occasione di toccare con mano il gioco in occasione dell'E3 (*ride*)." Iwata: "Secondo Miyamoto-san un videogioco non va guardato, ma provato e toccato."

2D vs 3D

Miyamoto: "Non bisogna considerare morto il 2D. Ritengo infatti che ci sia ancora parecchio spazio per il 2D. Alcuni generi videoludici semplicemente si prestano meglio ad una impostazione grafica bidimensionale e ciononostante i game designer si fissano inutilmente col 3D. Ma lavorare in un ambiente tridimensionale a volta crea parecchi problemi e farebbero meglio a passare al 2D. Ecco perché ritengo che il 2D non morirà mai."

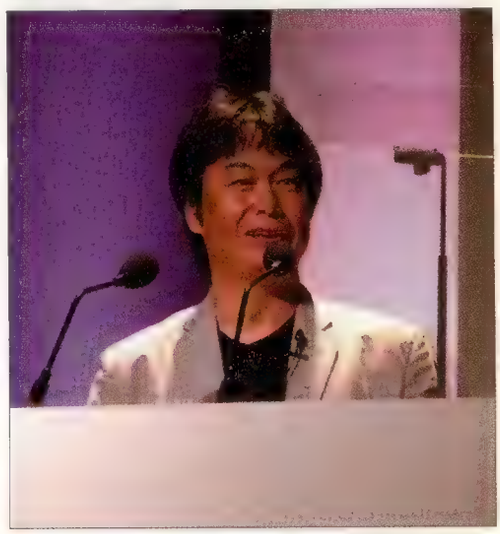
> "Attualmente ci sono sul mercato **diverse console**. Fra queste riteniamo che **la più avanzata** sia la nostra."
>
> Satoru Iwata

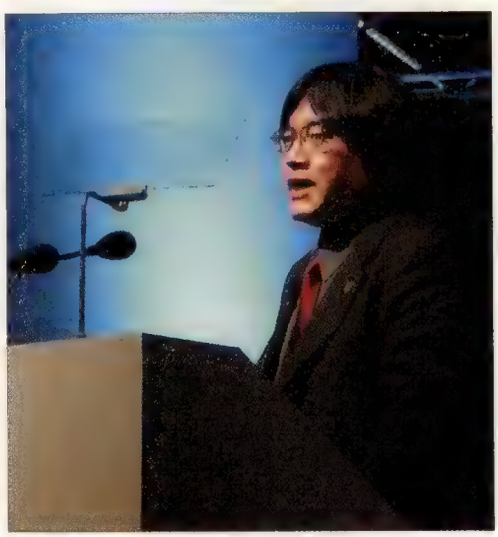
La concorrenza

Miyamoto: "Secondo me la concorrenza nel mercato videoludico è un bene. [La concorrenza] fa sì che in questo modo si parli molto dei videogiochi. Credo che già questo sia un bene. Tutte e tre le console attuali hanno orientamenti diversi, quindi di conseguenza [questo vale] anche per i loro giochi: ci saranno giochi adatti ad ogni tipo di console. In pratica le case hanno imboccato tre strade diverse. E poi la cosa più importante per i consumatori è che questa concorrenza porterà ad un abbassamento dei prezzi e questo sarà sicuramente un bene." Iwata: "Comunque c'è una differenza fondamentale fra Nintendo e la concorrenza. La concorrenza non si concentra sulla produzione di software, mentre la Nintendo, oltre a produrre hardware, è uno dei più importanti publisher nel mondo. E questa posizione acquisita negli anni passati da Nintendo è dovuta in larga parte alla capacità di Miyamoto-san. Il concetto fondamentale per lo sviluppo dei videogiochi in Nintendo è questo: gli utenti non acquistano giochi Nintendo perché amano questa particolare console, ma perché vogliono giocare coi titoli che trovano attraenti. Quindi, in altri termini, diamo la massima importanza alla qualità del gioco; tutto il resto, per esempio la "scatola" (*Iwata indica il GameCube che si trova di fronte a lui - ndr*), ha meno importanza. Meno costa [la "scatola"], meglio è. Noi ci concentriamo sul contenuto."

Mariooo! Mariooo!

Miyamoto: "Siccome lo spirito della Nintendo è sempre stato quello di cercare delle novità, non abbiamo voluto lanciare un nuovo **Mario** e un nuovo **Zelda** all'uscita del GameCube. Successivamente arriverà **Mario Sunshine** e poi **Zelda**, ma per il lancio abbiamo preferito affiancare alla console titoli nuovi come **Pikmin** o **Luigi's Mansion**."





Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata in due immagini di repertorio (della serie "ricordarsi sempre di controllare le batterie della macchina fotografica prima di uscire di casa").

Online

Iwata: "Ci viene spesso chiesto come ci comporteremo con l'online. Ormai è davvero difficile riuscire a soddisfare le esigenze degli utenti utilizzando solo il gioco in solitario. Le richieste dei giocatori si sono diversificate col tempo e molti designer stanno cercando uno sbocco in questo senso. Ovviamente per mettere a punto le possibilità di giocare online ci sono diversi ostacoli da superare. Gli ostacoli potrebbero essere, ad esempio, questi: gli utenti sarebbero disposti a pagare ogni mese una certa cifra per giocare online? E chi non dispone di una carta di credito come potrebbe pagare la cifra richiesta per farlo? Oppure come potrebbe fare chi non dispone di un collegamento a banda larga? Secondo le ultime previsioni, nel 2005, quindi fra tre anni, soltanto il 20% delle case europee sarà dotato di un collegamento a banda larga. Il nostro desiderio è quello di far divertire il maggior numero di persone possibile. Tant'è vero che **Zelda**, creato da Miyamoto-san, ha venduto all'epoca circa sei milioni di copie nel mondo. Sicuramente questo numero diminuirebbe molto drasticamente se dovessimo limitare la possibilità di gioco solo agli utenti dotati di banda larga. Da questi sei milioni [si passerebbe] a un milione, forse nemmeno quello. Per fortuna Miyamoto-san è in grado di far divertire la gente anche senza ricorrere ancora ad alcuna modalità online, ma semplicemente creando giochi altrettanto attraenti come **Pikmin**. Questo gran parlare del gioco online fa parte del boom che ha avuto Internet, quindi secondo noi è anche una cosa un po' di moda. Con questo non vogliamo certamente negare che le tecnologie legate ad Internet possano offrire sempre maggiori possibilità di creare altri tipi di divertimento. Questo è innegabile, tant'è vero che abbiamo già predisposto il GameCube con una porta per la connessione online tramite modem 56K o banda larga."

Miyamoto: "Abbiamo sviluppato la tecnologia adeguata già da parecchio tempo, tant'è vero che in Giappone la Nintendo gestisce un sistema che permette di giocare online anche attraverso i telefoni cellulari".

Iwata: "Abbiamo quindi già una predisposizione [in questo senso]: quando vorremo, crediamo di essere pronti ad entrare anche in questo settore. Per quanto riguarda altre società come la Sega, visto che sono partiti prima di noi [con l'online] e stanno già applicando efficacemente questa tecnologia, abbiamo chiesto la loro collaborazione. Comunque vorrei fosse chiaro che la Nintendo non è restia a introdurre giochi online: ci teniamo eccome. Vorremmo soltanto farlo quando ci sentiremo più sicuri."

Il design di GameCube

Miyamoto: "Abbiamo riflettuto molto sul futuro dei videogiochi e su come si evolveranno. Ci siamo chiesti se [le console] verranno integrate nel PC o se verranno addirittura sostituite dai PC, se diventeranno un elettrodomestico come il videoregistratore oppure un apparecchio per ricevere informazioni come il telefonino o il computer. [Prima di creare il GameCube] in Nintendo abbiamo creato un'immagine di una console futura, di come dovrebbe essere secondo noi. Dev'essere qualcosa rivolto non soltanto agli hardcore gamer o ai bambini, ma a tutta la famiglia, a cominciare dai bambini piccoli fino ai nonni. Nel realizzare il progetto della nostra nuova console abbiamo quindi cercato di ottenere un design attraente anche per le bambine, ad esempio, ma al tempo stesso che avesse un certo stile in grado di soddisfare anche gli adulti."

Iwata: "Questo design è anche il frutto della nostra analisi sulla "libertà di gioco", nel senso che non abbiamo voluto progettare qualcosa da collegare ad un solo televisore, visto che al giorno d'oggi è una cosa normalissima avere due televisori in casa. [Con un design differente] magari a volte si vuole giocare in camera da letto e non si può farlo perché la console è già collegata all'altro televisore in salotto oppure non si può puoi portare la console a casa di amici. E' per questo motivo che abbiamo lavorato molto sul design."

Il futuro

Iwata: "Per progettare una nuova console ci vogliono solitamente tre o quattro anni, quindi quando realizziamo una console lo facciamo con una "visione" di almeno cinque anni, [pensando] che duri almeno cinque anni. Attualmente ci sono sul mercato diverse console. Fra queste riteniamo che la più avanzata sia la nostra."

Miyamoto: "Quando abbiamo lanciato il N64, ho affermato che la console sarebbe durata minimo cinque anni e in effetti alla fine è andata così. Il mio desiderio ovviamente sarebbe quello di fare durare il GameCube ancora di più, ma questa scelta dipende anche dai consumatori. Cosa vorranno fra cinque anni? Titoli tecnologicamente più avanzati o giochi meno costosi? Abbiamo sviluppato il GameCube seguendo le nostre prospettive future, interpretando cioè il futuro dei videogiochi non soltanto per quanto riguarda la ricerca di tecnologie sempre più avanzate, ma anche la ricerca dell'economicità. Abbiamo voluto tenere conto anche di questo aspetto nello sviluppo del GameCube. Nel mondo dei videogiochi adesso aleggia un quesito importante: per il futuro dei videogiochi è più importante la tecnologia o il divertimento? Ma non fraintendete: con questo non voglio dire che la Nintendo non abbia intenzione di sviluppare nuovo hardware..."

> "Sono una **fonte inesauribile** di idee!"
>
> Shigeru Miyamoto

Il controller

Miyamoto: "Da mancato designer industriale quale sono (*ride*), continuo a prestare sempre molta attenzione al design del pad, perché il controller riveste un ruolo molto importante: è l'unica interfaccia fra me e Mario. Proprio per questa cura che presto personalmente, ritengo che il design dei controller Nintendo sia sempre il migliore di tutti (*sghignazza*). All'epoca del Super NES abbiamo disposto quattro tasti nell'area a destra del controller e questo tipo di disposizione dei tasti di fuoco è diventata nel frattempo una specie di standard, tant'è vero che é stata impiegata anche sui controller per PlayStation e Xbox. Quindi [con il pad del GameCube] c'è voluto certamente un gran coraggio ad abbandonare questo tipo di disposizione, visto che è diventato lo standard. Però, siccome sono stato io a creare inizialmente questa disposizione a quattro tasti, ho ritenuto di avere anche il diritto di modificarla a piacimento (*ride*). Volete sapere perché non ero soddisfatto del tutto di questa disposizione dei tasti di fuoco? Sul pad del GameCube, a differenza di quello del Super NES, c'è un tasto A che è il principale, laddove sugli altri controller non si capisce quale dei quattro tasti sia il principale. Non è mai chiaro. Questo può sembrare un punto irrilevante, invece è molto importante capire quale sia il tasto principale all'inizio del gioco ed è anche per questo che il NES si è diffuso molto rispetto al PC, che aveva buoni giochi ma era troppo difficile da capire. Nel frattempo i videogiochi hanno anche avuto un certo sviluppo, necessitando di un sempre maggior numero di tasti. Per questo motivo [col controller del GameCube] abbiamo voluto mettere insieme due esigenze diverse: da una parte soddisfare la complessità dei giochi attuali, che richiede un sempre maggior numero di tasti, e dall'altra garantire la facilità d'uso per tutti i giocatori."

16. 2. 2002

Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

The King of the (Digital) Jungle

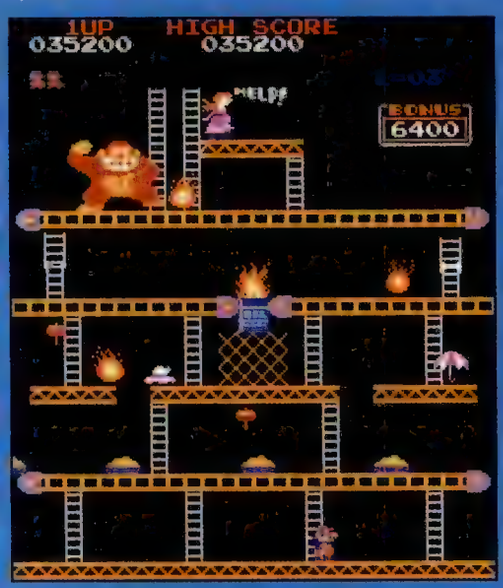
Nel 1980, un giovane game designer giapponese di nome Shigeru Miyamoto presentò alla dirigenza della sua ditta, una popolare società produttrice di giochi e videogiochi chiamata Nintendo, il progetto per un nuovo coin-op che doveva vedere come protagonista uno grosso scimmione rapitore di donzelle: Donkey Kong. Con questo titolo, lanciato nel 1981, iniziava così un importante capitolo nella storia dei videogiochi che avrebbe introdotto alcuni dei più significativi protagonisti della scena videoludica attuale: Donkey Kong, Mario ed il loro ideatore. In questo titolo il giocatore deve controllare un carpentiere di nome Jumpman il cui compito è quello di salvare la sua fidanzata Pauline rapita da un grosso gorilla scappato da uno zoo. Per salvare la donzella Jumpman deve risalire alcune impalcature di un cantiere per raggiungerne la cima dove Donkey Kong si è rifugiato. Il gioco si struttura su quattro schemi diversi che si ripetono poi all'infinito con difficoltà crescente. Nel primo schermo, il più lineare, Jumpman deve superare, a salti, una lunga serie di barili, alcuni dei quali infuocati, lanciati dalla cima dal gorilla. Negli schemi successivi il gioco si complica grazie all'introduzione di fiammelle vaganti, ascensori (o meglio, montacarichi) ed altre insidie che rendono sempre più difficile raggiungere la vetta e Pauline. Nel quarto schema, il più originale, il giocatore deve demolire l'intera impalcatura togliendo i cardini che la mantengono in piedi: in questo modo il gorilla cade e Pauline è finalmente salva.

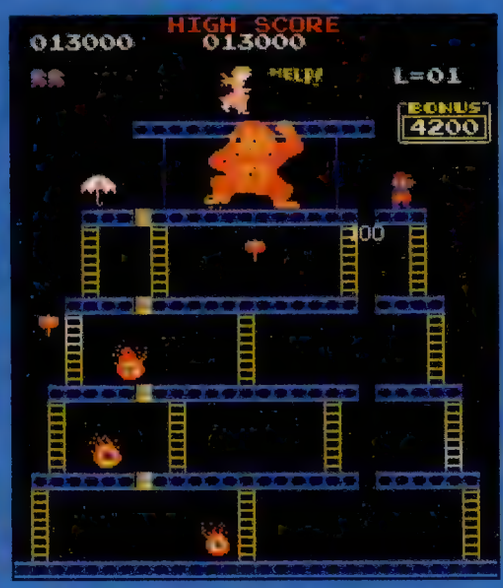
Il gioco ottenne un successo strepitoso, arrivando a vendere ben 65000 unità ufficiali. L'intera serie, composta dai successivi **Donkey Kong Jr.** e **Donkey Kong 3**, raggiunse l'importante traguardo delle 100000 unità distribuite. La genesi del gioco fu decisamente atipica: la Nintendo veniva da un difficile periodo dovuto al notevole insuccesso dei giochi su cui aveva puntato tra la fine degli anni '70 e il 1980: in modo particolare il flop di **Radarscope** si rivelò talmente pesante da far tremare l'intera società. Il presidente Hiroshi Yamauchi decise di affidarsi ad un giovanissimo impiegato assunto tre anni prima per lavorare al design grafico di alcuni giochi. Il giovane in questione era Miyamoto, figlio di un caro amico di Yamauchi, la cui fervida immaginazione aveva stupito a tal punto il presidente da farlo assumere nonostante la totale inesperienza nel settore. In quel momento di difficoltà Miyamoto fu chiamato proprio per utilizzare la sua immaginazione: con tutti gli altri game designer impegnati in altri progetti gli fu affidato il compito di rivedere completamente **Radarscope** per renderlo più interessante. Dopo una veloce analisi, Shigeru decise di cominciare da zero: nel giro di poco tempo elaborò un gioco completamente nuovo pur basandosi sullo stesso limitato hardware del titolo che avrebbe dovuto "ristrutturare". **Donkey Kong** fu il risultato di questo lavoro di fervida immaginazione che la leggenda narra sia nata in Miyamoto a causa del fatto che i genitori gli negarono la visione della televisione per tutta l'infanzia. Sempre secondo le leggende, il titolo originale del gioco avrebbe dovuto essere "Monkey Kong" ma a causa di un errore di trascrizione di un impiegato giapponese, sarebbe divenuto Donkey Kong (con Donkey che significa asino): qualche anno più tardi lo stesso Miyamoto negò la cosa insistendo che il titolo venne scelto per far capire che il gorilla in questione era testardo e difficile da domare come lo sono appunto gli asini.

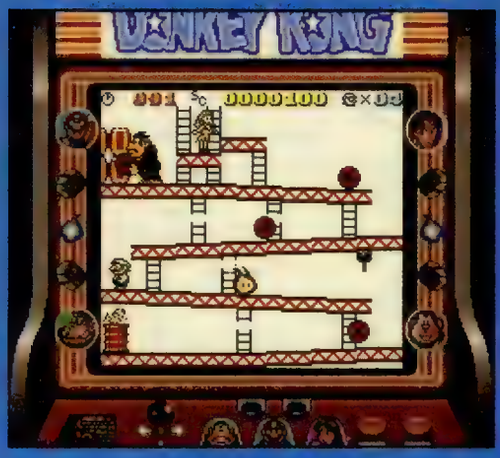
La grafica del gioco fu concepita per cercare di ovviare alle limitazioni intrinseche dell'hardware su cui si basava: i baffi furono introdotti per distinguere la bocca dal naso, la salopette per dividere con le bretelle le braccia dal resto del corpo, il cappello per ovviare alla mancanza dei pixel necessari per rendere una capigliatura decente, anziché i capelli e così via.

Il gioco fu accolto con molta freddezza dai dirigenti della filiale americana, poco convinti in particolare riguardo al nome del gioco. Il titolo fu però imposto da Nintendo of Japan e l'unica variazione approvata fu quella del nome dell'eroe che divenne Mario (anche se il nome non compariva nel gioco vero e proprio ma solo nel manuale di istruzioni della macchina destinato ai soli operatori di sale giochi). Il nome Mario venne scelto perché era quello dell'allora magazziniere di Nintendo of America, un italo americano di nome Mario Segali che assomigliava a Jumpman.

Il successo di **Donkey Kong** attirò le pericolose attenzioni della casa cinematografica Universal, titolare dei diritti sul film King Kong. La causa portata avanti contro la Nintendo e la Coleco (che ne aveva acquisito i diritti per la conversione sulle console dell'epoca), si risolse con una pesante condanna per la major cinematografica che dovette risarcire alla Nintendo quasi due miliardi di dollari. **Donkey Kong** divenne così il primo grande successo della Nintendo a livello arcade dando il via alla crescita di popolarità della Nintendo grazie alle molte conversioni per i sistemi casalinghi. La Coleco propose il gioco per gran parte delle console dell'epoca: la versione migliore risultò essere quella per il suo Colecovision che venne lanciato proprio in bundle con **Donkey Kong**, cartuccia che fu a tutti gli effetti la killer application dell'ottimo sistema a 8bit. Nonostante la grafica di prim'ordine, questa conversione aveva alcune differenze rispetto all'originale ed includeva solo tre dei quattro livelli presenti nel coin-op. Qualche anno più tardi, la Coleco commercializzò una seconda versione denominata **Super Donkey Kong** che risultava essere una conversione ben più fedele ed includeva anche il livello mancante: questa cartuccia venne però commercializzata solo per Adam, il fallimentare add-on che trasformava il Colecovision in un computer. Per questo motivo la sua diffusione fu limitatissima e solo pochi cultori del sistema si ricordano della sua esistenza. Le conversioni proposte per Atari 2600, sviluppata solo su due livelli, e per Intellivision, già più fedele all'originale, pur essendo giochi più che decenti e raggiungendo ottimi livelli di vendita, rendevano ancora più vistose le maggiori potenzialità del Colecovision risaltandone le qualità e facendo







così pubblicità indiretta al sistema. Conversioni del gioco furono in seguito proposte dalla Atarisoft per quasi tutti i più popolari home computer dell'epoca e per Atari 7800. Fu proprio questa a risultare la più fedele riproduzione dell'originale fino all'arrivo delle console di nuova generazione. Fu difatti l'ultima conversione del titolo, quella per Nintendo Entertainment System, che divenne "definitiva": nel momento dell'uscita sul mercato però, il gioco era ormai già stato dimenticato dal pubblico che indirizzava le sue attenzioni verso giochi ben più complessi quali Super Mario Bros. ed altri.

DK risultò anche essere uno dei giochi più copiati dell'epoca: tra i cloni più popolari ricordiamo il coin-op **Crazy Kong** della Falcom che, pur proponendosi con alcune variazioni soprattutto nel comparto grafico, era in ogni caso identico come schema di gioco e come livelli all'originale della Nintendo. La sua diffusione in Europa fu comunque talmente alta che molti giocatori credevano che l'originale fosse davvero **Crazy Kong**. In Italia, nello specifico, era molto più facile trovare cabinati di **CK** che non di **DK**! Il seguito del gioco uscì in Giappone nel 1982 con il titolo di **Donkey Kong Jr.**: lo Junior in questione, il nuovo protagonista, è il figlioletto del gorilla che sostituiva Mario nel ruolo di personaggio guidato dal giocatore. Scopo del gioco era salvare Donkey Kong dalle grinfie di Mario (l'ex Jumpman che finalmente iniziò ad essere chiamato con il nome con il quale ancor oggi lo conosciamo) che, dopo aver salvato Pauline, aveva riportato in gabbia lo scimmione impazzito. Il titolo, pur introducendo diversi nuovi elementi nell'azione di gioco (come liane e tagliole), rimaneva sostanzialmente simile al predecessore e non riuscì ad ottenere lo stesso successo dell'originale a causa dei forti ritardi con cui fu commercializzato nelle sale giochi al di fuori del Giappone. DK e suo figlio Junior comparvero in coppia anche in uno pseudo seguito di stampo educativo intitolato **DK Jr. Math**: il titolo, che utilizzava i personaggi solo per rendere meno indigesto l'apprendimento della matematica da parte dei bambini, utilizzava uno stile grafico molto simile al secondo episodio della serie ed uscì solo in Giappone per Nintendo Famicom (il NES del Sol Levante). Il terzo titolo della serie, commercializzato a partire dal 1984, non ebbe sorti positive e rimase ben poco sul mercato. **Donkey Kong 3** cambiava radicalmente lo schema di gioco diventando in pratica uno spara-e-fuggi: il protagonista ora era Stanley the Bugman, un giardiniere, impegnato in una lotta a colpi di DDT contro una schiera di insetti interessati ai fiori che cercava di difendere. Il ruolo di Donkey Kong nel gioco era minimale visto che lo scimmione, appeso a delle liane, doveva semplicemente essere colpito sul fondo schiena con il DDT per farlo salire in modo da permettergli di far cadere i nidi da cui uscivano le orde di insetti. Il gioco si rivelò a tutti gli effetti un fallimento colossale anche a causa del pessimo periodo che stava attraversando l'industria in quel momento. Anche per questo motivo **Donkey Kong** fu accantonato dalla Nintendo che si disinteressò sempre più del mercato dei coin-op per focalizzare la propria attenzione sul mercato home e sul nuovo personaggio di punta: quel Mario che dopo aver sconfitto ed imprigionato DK ne prese il posto di simbolo della società. Per anni, dunque, **DK** fu lasciato stagionare nel dimenticatoio della Nintendo (che comunque gli dedicò molto spesso apparizioni "cameo" in popolari titoli per le sue console come **Punch Out!**) che lo rispolverò solo molti anni dopo, nel 1994. Fu difatti in quell'anno che il gorilla più famoso dell'industria dei videogiochi fece il suo ritorno sugli schermi in occasione del lancio del Super Gameboy, una cartuccia che permetteva di utilizzare i giochi del GB sul SuperNES. Il gioco in questione riprendeva l'originale di più di dieci anni prima (i primi quattro livelli erano in tutto e per tutto identici) aggiungendovi una serie di nuovi livelli, trappole e mosse speciali che rendevano il gioco un ibrido tra un action ed un puzzle game. Dal quinto livello in avanti difatti, lo scopo era prendere una chiave e trasportarla fino alla porta che permetteva di accedere al livello successivo. Il gioco servì non solo a supportare il Super Gameboy ma anche per rilanciare l'immagine del personaggio per il quale la Nintendo aveva previsto un rientro in grande stile. Contemporaneamente, difatti, la Rare, da poco tempo nell'orbita Nintendo, stava lavorando sul primo vero titolo originale con protagonista il rinnovato gorilla. Il gioco, per Super Nintendo, era intitolato **Donkey Kong Country** ed utilizzava una tecnica grafica di nuova concezione chiamata ACM (Advanced Computer Modeling) che permetteva di convertire in sprites modelli tridimensionali generati al computer. Questa tecnica permetteva, inoltre, di avere personaggi animati in modo estremamente realistico se confrontati con i classici sprites disegnati a mano.

La genesi del gioco fu decisamente atipica rispetto a quella della maggior parte dei titoli Nintendo. Tony Harman fu l'uomo che per primo ritenne opportuno per Nintendo di investire in Rare: uno dei motivi che gli fecero prendere questa decisione fu proprio la tecnica grafica che la software house inglese stava sperimentando e che utilizzò in seguito per **DKC**. Non sapendo quale personaggio utilizzare per il primo progetto Rare per Super Nintendo, di concerto con Miyamoto venne scelto Donkey Kong: il personaggio da molto tempo dimenticato era l'ideale per lasciare grande libertà creativa al team inglese visto che DK, pur essendo parte della storia della grande "N", era un personaggio con un background poco sviluppato. Il design del "nuovo" Donkey Kong fu creato da Miyamoto in persona e su questa base venne in seguito creato il modello tridimensionale che sarebbe poi stato utilizzato nell'intera serie **DK Country**. Durante lo sviluppo del titolo la Rare utilizzò le stesse workstation grafiche che la Nintendo aveva acquistato per lo sviluppo di titoli per la sua futura console, l'Ultra 64: senza il forte supporto della Nintendo la software house inglese non avrebbe sicuramente potuto diventare ciò che è diventata! **Donkey Kong Country**, un classico platform game a scorrimento ricco di trappole, nemici e lunghi livelli, uscì nei negozi proprio nel momento in cui gli operatori del settore credevano ormai morto il mercato delle console a 16bit. Le attenzioni dei giornalisti e degli sviluppatori si stavano indirizzando sempre più verso le console di nuova generazione che sarebbero uscite di lì a poco... Il pubblico però la pensava diversamente: grazie alla grafica mozzafiato che spingeva il Super Nintendo al limite massimo e grazie all'ottima giocabilità e longevità (**DKC** era strutturato su ben trenta livelli diversi) il pubblico accolse con grandissimo entusiasmo il gioco che arrivò a vendere ben otto milioni di copie solo negli Stati Uniti. Il successo del titolo permise alla console di ritornare in auge e facilitò enormemente la Nintendo che mirava ad allungare il più possibile la vita al suo vecchio sistema: ormai la società giapponese sapeva che il Nintendo 64 non sarebbe uscito prima del 1996. Due furono i seguiti programmati per il SuperNES; entrambi aggiungevano poco alla dinamica di gioco ed alla grafica ma riuscirono a centrare ottimi risultati nelle vendite nonostante la concorrenza: **DKC 2** vendette cinque milioni di copie nonostante dovesse contrastare il debutto americano di PlayStation e Saturn mentre **DKC 3**, che uscì nel 1996, venne pubblicato quasi contemporaneamente al N64 in una tiratura "limitata" di 600.000 copie che andarono in ogni caso tutte vendute. Quasi contemporaneamente la serie comparve anche su Gameboy con il nome di **Donkey Kong Land**: lo stile di gioco rimaneva analogo a quello della serie "maggiore", ma ovviamente la definizione grafica risentiva pesantemente del datato hardware del portatile. Nonostante tutto la tecnica grafica dell'ACM fu implementata anche in questo caso e, sorprendentemente, con risultati tutto sommato più che discreti.

Arrivando ai giorni nostri, Donkey Kong ha fatto la sua apparizione anche sul Nintendo 64. Il lancio di **Donkey Kong 64**, un platform 3D in puro stile Rare, fu supportato da una delle campagne pubblicitarie più costose mai intraprese dalla Nintendo of America. Contemporaneamente venne anche distribuito un N64 in edizione a tiratura limitata di colore verde-giungla abbinato ad una cartuccia giallo-banana!

Donkey Kong, come abbiamo visto da questa veloce cronistoria, pur essendo stato messo in "castigo" per molti anni, rimane sempre uno dei più significativi personaggi della storia della Nintendo ed è bello vedere che ancora oggi, nonostante l'età, è un simbolo su cui Miyamoto & C. confidano molto.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

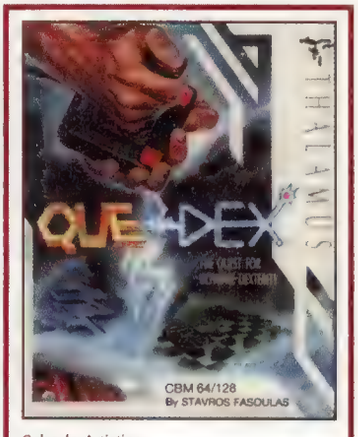
a cura di ivanfulco

INTRO - Speciale videogiochi con le palle: la sostenibile leggerezza dell'easy-gaming -

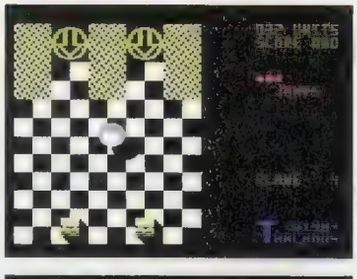
Benvenuti allo speciale videogiochi con le palle. Immagino ciò che state pensando in questo momento. "Finalmente un **TFP** privo di meditazioni filosofiche e impernato sulle recensioni". Errore. Anche questo mese **TFP** vuole introdurre un tema di rilievo epocale: l'easy-gaming. In tempi di videogiochi complessi il ritorno alle origini passa anche per la riscoperta dei giochi semplici, basici e idioti. E quali giochi più rappresentativi, da questo punto di vista, se non quelli con protagonisti delle palle? **TFP** indaga su 4 titoli che, nel loro piccolo, hanno cercato di dimostrare come un concept semplice ed apparentemente idiota possa rivelarsi semplice ma non realmente idiota: **Quedex**, **Marble Madness**, **Wizball** e **Cameltry**. Quindi, in chiusura, una **OUTRO** di pari leggerezza, dedicata all'incarnazione negativa dell'easy-gaming: il cheap-gamer, il prototipo del giocatore superficiale, approssimativo, trascurato e maleodorante. Ma prima di iniziare con le palle, spazio alla domanda del mese: easy-gaming significa videogioco di scorta?

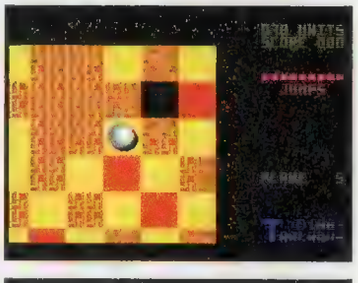
Quedex

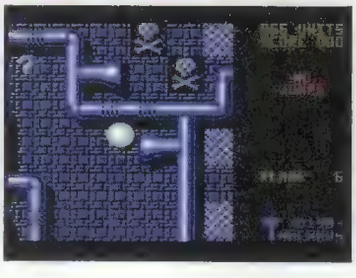
Negli anni del C64, quando ancora ci si meravigliava per uno strato di parallasse o qualche sprite supplementare, gli sviluppatori migliori combattevano la limitatezza dell'hardware a colpi di giochi geniali ed innovativi. Erano gli anni della creatività, durante i quali tutti erano chiamati a offrire il proprio contributo. Thalamus, da parte sua, offrì **Quedex**. Un gioco all'apparenza non geniale, non innovativo, eppure abbastanza idiota da attirare l'attenzione di molti. In **Quedex** il giocatore era chiamato a guidare una palla in 10 livelli inquadrati dall'alto (denominati "piani"), con l'obiettivo di raggiungere il traguardo entro il tempo limite. Le possibilità erano due: muovere la palla e far saltare la palla. Fine. Il primo sub-piano era un inno al minimalismo: una semplice striscia di 5 quadrati da percorrere uno alla volta (pena il ritorno immediato al punto di partenza), fino a precipitare oltre il bordo dell'ultimo. La palla atterrava quindi sul secondo sub-piano, dove toccare in successione dei quadrati lampeggianti, imbucarsi nel foro finale e precipitare nel sub-piano successivo. Così fino al traguardo. Da quel momento in poi ogni sezione richiedeva un nuovo approccio. Da un labirinto da risolvere a colpi di chiavi e teletrasporti, a una discesa verticale in cui evitare gli ostacoli, fino ad un livello rettangolare nel quale colorare tutte le mattonelle in stile **Q*Bert**, in un alternarsi di azione, esplorazione e ragionamento. Mari magnetici acceleravano lo scorrere del tempo, mentre salti in numero limitato incarognivano l'impresa, concorrendo con decine di altri elementi ad approfondire l'essenza strategica del gioco. Un apposito selettore permetteva di modificare l'ordine dei livelli, così da potersi dedicare alla risoluzione di ognuno senza dover impazzire ripetutamente sui primi. **Quedex**, in definitiva, era un puzzle allo stadio zero. Il giocatore osservava lo schermo con diffidenza, chiedendosi per quale motivo stesse perdendo tempo con un'idiozia del genere, ma intanto s'intestardiva alla ricerca della soluzione, assumendo l'espressione vacua del giocatore di **Tetris**. Era l'effetto **Quedex**. Un processo inevitabile che trascinava il giocatore verso il dubbio supremo, consistente nel chiedersi se tutto ciò, alla fine, fosse davvero non-geniale, non-innovativo e fondamentalmente idiota. Un dubbio sul quale tutti, prima o poi, sarebbero passati…



Scheda Artistica
Formato: **Commodore 64**
Anno di produzione: **1987**
Produttore: **Ocean**
Sviluppatore: **Thalamus**
Genere: **Puzzle**



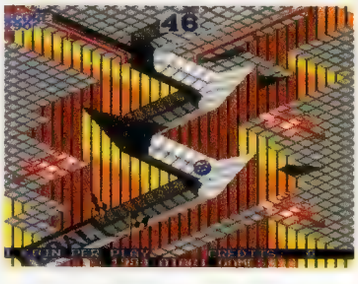




Marble Madness

Tutti conoscono **Marble Madness**. A metà degli anni '80 era sufficiente entrare in una qualsiasi sala giochi per trovarsi di fronte ad uno spettacolo indecoroso. Un giocatore chino su un cabinato, sudato come una mozzarella, massacrava una trackball con impeto garibaldino mentre, con le vene del collo gonfie ed una congregazione di osservatori alle spalle, si esibiva in pratiche di smadonnamento compresso. Bene, quello era **Marble Madness**. La nostra palla compariva al punto di partenza di un livello isometrico e noi, ruotando furiosamente la trackball, dovevamo farla rotolare fino al traguardo. Semplice da fare schifo. Eppure **Marble Madness** adescava e dava dipendenza. Forse per il fatto che un cabinato con trackball, nel 1984, equivaleva ad un cabinato con snowboard o canna da pesca. Forse per la fisica realistica alla quale rispondeva la maledetta palla. O forse semplicemente perché i livelli di **MM** avevano il carattere della semplicità e dell'ossessione. In quel mondo cubico, fatto di rampe e tubature, canaloni e meccanismi, strani esseri ostacolavano il nostro cammino con una ragionata azione molestatrice. Altre palle spingevano la nostra palla, pozze di acido fondevano la nostra palla, blob verdi mangiavano la nostra palla. Tutto concorreva a rompere la nostra palla. **MM** assumeva così la distinta forma dell'attentato alla nostra salute mentale, impegnati com'eravamo a rimanere sul percorso con movimenti di precisione, mentre il tempo ci martellava i nervi e la conformazione del terreno cercava di condurci verso una disonorevole caduta nel nulla. Le lunghe discese trascinavano il giocatore in uno stato di tensione da blocchi di partenza dei 100 metri olimpici. La palla prendeva velocità autosparandosi verso l'abisso, mentre noi tentavamo una disperata azione di rallentamento ruotando la trackball nella direzione opposta. Le salite incitavano invece all'autoesaltazione. Il giocatore studiava il percorso per trovare una discesa su cui prendere velocità, per poi lanciarsi nella scalata che l'avrebbe portato in alto, verso la gloria, o al piano di sotto, umiliato dallo scopettino che avrebbe pulito i suoi resti. Ma erano sufficienti pochi secondi per tornare in gioco, inevitabilmente risorti in quel mondo cubico così affascinante, pronti magari ad una sfida a 2 contro l'avversario e contro il tempo. Così, mentre la trackball raggiungeva la velocità del suono, iniziando ad emettere scintille sulle nostre mani al sangue (per me poco cotta, per favore), una congregazione di osservatori discuteva circa le nostre vene del collo e circa il nostro smadonnamento compresso, scuotendo la testa come di fronte ad un caso umano irrecuperabile. E c'era sempre qualcuno che, guardando l'amico, sussurrava che lui, stanne sicuro, quella rampa l'avrebbe tagliata dritta come un treno. Perché in **Marble Madness** era importante il sangue freddo. E finché a giocare era un altro mantenerlo era un gioco da ragazzi…

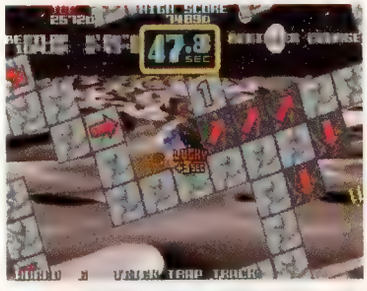
Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1984**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Labirinto**



Cameltry

Era il 1989 quando Taito, dall'alto della sua esperienza di pusher videoludico, decise di spacciare nelle sale giochi un titolo labirintico con protagonista una palla, incuriosendo folle di giocatori attratti dalla semplicità della sfida. Si trattava di **Cameltry**. Il gioco era fondato su una meccanica riassumibile in questi termini: la palla cade. Ma si trattava solo della prima impressione, superata la quale **Cameltry** rivelava la sua reale profondità, riassumibile in questi altri termini: la palla cade, e deve arrivare al traguardo. Molto più complesso. Per lanciarsi in questa impresa ludica il giocatore aveva a disposizione un paddle (la rotella analogica sfruttata anche da **Arkanoid**) ed un pulsante. La prima era utilizzata per ruotare l'intero scenario, il secondo per far saltare la palla e, se tenuto premuto, per accelerarne il moto. Il gioco offriva 4 livelli di difficoltà, incastrati in 4 serie di 6, 6, 8 e 10 livelli. Mentre la palla precipitava verso il fondo, rimbalzando oziosamente sulle pareti, il giocatore alla prima partita veniva subito preso dal panico, ritrovandosi a ruotare l'intera ambientazione in stato confusionale. Il motion sickness regnava supremo. Ma era una questione di pochi secondi. Ai primi semplici livelli, con i quali ambientarsi istantaneamente, seguiva la più impegnativa ricchezza degli scenari avanzati, imbottiti progressivamente di bumpers, mattoncini demolibili (contenenti bonus e malus) e blocchi maligni scarica-tempo. In **Cameltry** ogni partita alternava godimento e frustrazione. All'esultanza da stadio per aver tagliato un corridoio in agevole slalom, seguivano gli istinti omicidi per uno spigolo reo di aver causato un rimpallo fuori traiettoria. Un'esperienza breve ma intensa, adagiata sui tempi di fruizione della sala giochi, alla quale Taito fece seguire anche alcune versioni casalinghe. **Cameltry** approdò così (tra gli altri) su PC Engine e Super Famicom, portando con sé la sua semplicità ma, soprattutto, la certezza che da quel momento avremmo potuto vomitare a casa nostra, e non in un'anonima sala giochi…

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1989**
Produttore: **Taito**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Labirinto**



Wizball

Prima di candidarsi all'Olimpo del videogioco con la realizzazione di **Sensible Soccer**, Sensible Software era una softco mortale come tutte le altre. Eppure, più di molte altre, Sensible Software deteneva il potere dell'Idea Saggiamente Applicata. Fu da questo potere che, nel 1987, scaturì **Wizball**…

Wizball era uno shoot'em up, ma definirlo tale non gli rendeva giustizia. La storia raccontava del malvagio Zark, il quale, evidentemente impossibilitato a farsi gli affari suoi, aveva pensato bene di eliminare tutti i colori dal mondo colorato (una volta) e felice (una volta) di Wizworld. Ma due eroi avrebbero risolto questo problema: il mago Wiz ed il suo gatto Nifta. In sembianze normali? Non sia mai. Piuttosto infilandosi entrambi nelle rispettive palle da trasporto, girovagando per lo spazio e recuperando i colori perduti. Io stesso, d'altra parte, non avrei trovato soluzione migliore. I controlli si distinguevano per versatilità: il joystick consentiva di guidare la palla principale, mentre l'unico tasto a disposizione era adibito al fuoco o, se tenuto premuto, al controllo diretto della palla di Nifta (altrimenti fedelmente attaccata alla nostra). Il primo impatto era spiazzante. La palla compariva infatti su schermo rimbalzando, con il giocatore costretto ad indirizzarne i rimpalli mentre tentava di massacrare i nemici e di raccogliere i due tipi di item rilasciati: le gocce di colore e i power-up. Le prime, catturabili solo da Nifta, permettevano di accumulare i 3 colori base (rosso, verde e blu), da combinare per ottenere il colore richiesto dal livello. I secondi, i power-up, permettevano di attivare gli item della barra superiore, esattamente come in **Gradius**. Tra questi le classiche smart, l'invincibilità, il fuoco laterale o, più in particolare, la possibilità di riprendere il controllo di Nifta (in caso di sua dipartita) o l'attivazione dell'antigravità. Era grazie a quest'ultima che la palla di Wiz poteva smettere di rimbalzare, prestandosi quindi ad essere controllata come una semplice astronave. Così, tra un'orda di nemici ed una raccolta di gocce, Wiz proseguiva il suo viaggio tra le 8 sezioni del gioco (di cui solo 3 inizialmente aperte), viaggiando liberamente tra una sezione e l'altra grazie ad un sistema di condotti e cercando di restituire i colori al suo povero mondo. Un viaggio senza certezze, dove il ritmo poteva cambiare in ogni istante, con la perdita di una vita che significava la regressione allo stato rimbalzoso o il distacco di Nifta che rendeva impossibile la raccolta dei colori…

Wizball, a conti fatti, è un gioco da provare. Un'esperienza piccola piccola fatta di quel "poco" che poteva offrire un sistema ad 8bit. Un titolo che ha ormai perso le sue qualità graficosonore, ma il cui valore ludico resiste ancora oggi. Perché il tempo vola, ma le Idee Saggiamente Applicate non invecchiano mai…

Scheda Artistica
Formato: **Commodore 64**
Anno di produzione: **1987**
Produttore: **Ocean**
Sviluppatore: **Sensible Soccer**
Genere: **Shoot'em up 2D**

OUTRO - Il cheap-gamer: l'orgoglio della superficialità -

Per gli hardcore gamers è un essere abietto e dannoso. Si veste come loro, si muove come loro, si confonde tra di loro negli stessi negozi e nelle stesse sale giochi. Ma l'hardcore gamer lo riconosce ugualmente. Sente la puzza. Anche se non tutti puzzano. Alcuni sì. Sono i cheap-gamers. Esseri dotati di due braccia e di due gambe come noi, ma che rappresentano l'inno vivente alla superficialità nel videogioco. Sono quelli che all'inizio di un videogame selezionano subito Quick Start. Sono quelli che scartano le confezioni distruggendo scatole e manuali. Sono quelli che "ah, non avevo notato che in **MotoGP** c'era l'accelerazione analogica". Sono quelli che "ehi, ma se recensisci i giochini me ne puoi procurare qualcuno?". Nella loro vita hanno sentito dire che i videogiochi hanno un finale. Ma non ci credono. Hanno mollato **Resident Evil** perché l'enigma della manovella a base quadrata li aveva interdetti. Sono generalmente scarsi a qualsiasi tipo di videogioco. Tranne i videogiochi scarsi. Che evidentemente sono sulla loro stessa lunghezza d'onda. A te, hardcore gamer, a te che ti fregi di una carriera videoludica che ci manca solo l'esame di Stato, a te i cheap-gamers fanno vomitare. Anche più volte. Sono la massificazione, la negazione del senso intimo del videogioco, la feccia della comunità. Loro non comprendono, loro non sanno. Poi però li guardi. Persi dietro il proprio lavoro, dietro la propria ragazza, dietro "stasera ho il calcetto". E un po' rifletti. Un giorno parli con uno di loro e ti dice che purtroppo non ha molto tempo da dedicare ai giochini. Però gli piacciono. "Ma come vuoi che giochi a **Final Fantasy** se domattina devo alzarmi alle 6?", ti chiedono. "Come puoi pretendere che apprezzi il retrogaming se non è stata la mia cultura?", proseguono. E noti una luce strana nei loro occhi. Chiedi loro perché questa superficialità. E loro sorridono. "Un gioco per me sono poche ore. Il tempo di guardarlo, stupirmi della grafica, divertirmi con qualche partita, e poi di nuovo via". Via, dietro la vita normale. Che magari è la loro e non è la nostra. C'è chi non è un cultore per propria scelta. C'è chi non lo è perché non ha risorse e tempo. A loro, e solo a loro, dobbiamo il nostro rispetto. Soprattutto se loro hanno rispetto del videogioco. Ciao, cheap-gamer. Ti disprezziamo perché sei diverso da noi, ma poco prima del boss di fine livello pensiamo a te, che non lo vedrai mai, e un po' ci viene la voglia di spiegarti quanta meraviglia ti stai perdendo…

La trilogia del piombo & Next Month

Il prossimo mese **TFP** vi invita a salire sull'astronave, allacciare le cinture, sistemare gli specchietti e partire per gli spazi profondi del PC Engine. E non dimenticate l'Arbre Magique. Il titolo in rosso dovrebbe essere sufficiente per capire di quali giochi stiamo parlando. Se non l'avete intuito non credo ci siano dubbi: significa che in voi c'è del male. In quel caso non perdete il prossimo numero, forse la vostra ultima speranza di elevarvi oltre il rango di orango del videogioco. **TFP** vi lascia. E vi lascia come sempre con la domanda del mese: easy-gaming significa videogioco di scorta?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

James Bond 007: Agent Under Fire (PS2)

Menu segreto
Quando compare la scritta "Press Start", non premete START ma tenete premuti L1, L2, R1, R2, quindi premete ←, ↓, ←, →, ↓, ✕, ▲. Un trillo vi avviserà dell'attivazione del codice. A questo punto non vi rimane che accedere alle opzioni.

Lanciarazzi infiniti
Nel menu principale, tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2, quindi premete ↑, ↓, ←, →, ●x2, ■. Iniziate una partita e premete ●, ■, R1, ■, ↑, ●, ↓, ←.

Munizioni infinite
Durante una partita, mettete in pausa e premete ✕x3, R2, quindi tenete premuto R1 e premete successivamente il tasto ■.

Invincibilità
Durante una partita, mettete in pausa, tenete premuti L2 + R2, quindi premete i tasti ●, ▲, →, ↑, ↓, ●, ■.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

Tutte le videocassette
Premete START per mettere in pausa, poi tenete premuto L1, quindi premete ●x2, ▲x2, ←, → e infine ↑.

Tutti i livelli
Andate nelle opzioni, selezionate 'cheats' e inserite il codice "roadtrip" (in minuscolo).

Turbo Mode
Premete START per mettere in pausa, poi tenete premuto L1 e premete ←, ↑, ■, ▲. Se avete fatto tutto giusto, lo schermo dovrebbe tremolare.

Tutti i filmati
Andate nelle opzioni, selezionate 'cheats' e inserite il codice "peepshow" (in minuscolo).

Blood Mode
Andate nelle opzioni, selezionate 'cheats' e inserite il codice "BLOOD" (in maiuscolo).

The Simpsons Road Rage (PS2)

Macchina segreta
Completate tutte le dieci missioni nel Mission Mode per sbloccare la macchina di Homer. Si può selezionare in qualsiasi modalità, scegliendo Homer nello schermo di selzione delle macchine.

Personaggio segreto di capodanno
Fissate al 1° gennaio la data del sistema per sbloccare New Year's Krusty nello schermo di selezione dei personaggi.

Personaggio segreto di Halloween
Fissate al 31 ottobre la data del sistema per sbloccare Halloween Bart (vestito da Frankenstein) nello schermo di selezione dei personaggi.

Personaggio segreto di Natale
Fissate al 25 dicembre la data del sistema per sbloccare Christmas Apu (vestito da Babbo Natale) nello schermo di selezione dei personaggi.

Devil May Cry (PS2)

Capoccioni
Mettete il gioco in pausa e inserite il codice ✕, ●x3, ✕, ▲, L1, R1, ✕, ●.

Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

Potenziamento totale
Durante una partita, premete L1, R2, R3, ← quindi premete START. Il vostro personaggio raggiungerà automaticamente il 20° livello e avrà accesso a tutte le abilità e incantesimi. Inoltre, avrà tutte le abilità e incantesimi a livello 1 in tutte le classi e 75.000 pezzi d'oro in più.
Invincibilità + salto di livello
Durante una partita, premete L1, R2, ←, ▲, quindi premete START. Comparirà un menu con le opzioni "Invincibility" e "Level Warp".
Nei panni di Drizzt
Iniziate una nuova partita e scegliete un personaggio, poi premete L1, L2, R1, R2 durante il caricamento del gioco.

WipEout Fusion (PS2)

Codici dei cheats
Nel menu principale scegliete "extra", poi scegliete "cheats" e inserite i seguenti codici per vare gli effetti descritti:

Scudi infiniti: ▲x2, ■x3
Animali al posto delle navicelle: ▲, ●x2, ▲, ✕
Tutti gli elementi di gioco sbloccati: ✕, ▲, ●, ▲, ●
Armi infinite: ▲, ●, ✕, ●, ■
Retronavicelle: ✕, ●, ▲, ■, ✕

Max Payne (PS2)

Selezione livelli
Avanzate fino a completare il livello Subway A1. A questo punto tornate al menu principale e premete ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●. Il trucco funziona più facilmente in seguito ad un auto-save.
Tutte le armi e munizioni al massimo
Mettete in pausa e premete L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✕, ■.
Invincibilità
Mettete in pausa e premete L1x2, L2x2, R1x2, R2x2.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles (PS2)

Codici dei cheat
Inserite i seguenti codici nel menu "Cheat Codes" per avere gli effetti descritti:

Vite infinite: ✕, ■, ▲, ✕, ●
Mirino: ●x2, ✕, ▲, ■
Super colpi: ●, ▲x2, ■, ✕
Fuoco rapido: ■, ▲, ✕, ▲, ●
Proiettili rimbalzanti: ●, ■, ●, ▲, ✕

Thunderhawk: Operation Phoenix (PS2)

Chopper segreto e nuovo livello di difficoltà
Completate il gioco a livello Hard per sbloccare il chopper segreto e il livello di difficoltà "Maniac".
Selezione livelli
Nella schermata delle opzioni settate la vibrazione a livello 1, e gli effetti sonori e la musica a livello 0. A questo punto, premete L1 + L2 + R1 + R2 + ● + ■. Se tutto è andato per il verso giusto, apparirà la scritta "Spooky Cat" nel mezzo dello schermo.

CODICI ACTION REPLAY

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C09B803 F88D0A0F

Career Mode
(Il codice si attiva dopo aver finito il Livello 1 con tutte le sfide completate)
2C3352A3 F8FCFDFF
2C3352A5 F8FCFDFF
2C3352A7 F8FCFDFF
2C3352A9 F8FCFDFF
2C3352AB F8FCFDFF
2C3352AD F8FCFDFF
2C3352AF F8FCFDFF
2C3352B1 F8FCFDFF

Rooftop Open
(Il codice si attiva dopo aver finito il Livello 1 con tutte le sfide completate)
2C2BC837 F8FCFEF1

Cory Open
(Il codice si attiva dopo aver finito il Livello 1 con tutte le sfide completate)
2C2BC8AB F8FCFEF

Kid Mode
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3DF F8FCFEF1

Sempre Special
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3E3 F8FCFEF1

Equilibrio perfetto
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3E7 F8FCFEF1

Super rotazione
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3EB F8FCFEF1

Gravità dimezzata
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3EF F8FCFEF1

Tricks rapidissimi
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3F3 F8FCFEF1

Velocità doppia
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3F7 F8FCFEF1

Capoccioni
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3FB F8FCFEF1

Boarder metallico
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC3FF F8FCFEF1

Flipside
(Nel menu dei cheat – Il codice si attiva dopo aver completato il Livello 1)
2C2BC303 F8FCFEF1

Tutti i filmati sbloccati
(Il codice si attiva dopo aver finito il Livello 1 con tutte le sfide completate)
2C2BC3A7 F8FC7FFF

Splashdown (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C318A57 F8FCFDFD

Passare attaverso le rampe (mod. Arcade)
3C1960EF FBDCFEF6
3C1960F3 F8FCFEFE

Seul sbloccata (mod. Arcade)
2C594C77 F8FCFEF1

Lake Quilotoa sbloccato (mod. Arcade)
2C594C7B F8FCFEF1

Nizza sbloccata (mod. Arcade)
2C594C7F F8FCFEF1

Loch Ness sbloccato (mod. Arcade)
2C594C83 F8FCFEF1

Madrid 2 sbloccata (mod. Arcade)
2C594C87 F8FCFEF1

Kuta Beach sbloccata (mod. Arcade)
2C594C8B F8FCFEF1

Tokyo sbloccata (mod. Arcade)
2C594C8F F8FCFEF1

Nilo sbloccato (mod. Arcade)
2C594C93 F8FCFEF1

Seul 2 sbloccata (mod. Arcade)
2C594C97 F8FCFEF1

Jet Ski Riders (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C077923 F89C04B7

Parametri al massimo
2C31615F F8FCFE0A
2C316163 F8FCFE0A
2C316167 F8FCFE0A
2C31616B F8FCFE0A

Nessuna boa saltata
2C5F55C3 F8FCFEFE

Dropship (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0FC227 F89295CF

God Mode
3DDC3083 F9FCFEFE

Munizioni infinite
3DDC3087 F8FCFEF1

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 3	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CLOCKTOWER 1	25.30
CLOCKTOWER 2	39.94
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DINO CRISIS 2 JAP	46
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.80
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	14.30
EVANGELION	46
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERA TION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.51
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP	TEL
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUNA R 2 ETERNAL BLUE	66.62
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTE RS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56
KING OF FIGHTERS 98	61.50
KING OF FIGHTE RS 99	35.50

GALL. BIOHAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD D IR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.50
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.50
BIO HAZARD 3 D.S CHOCK	66.50

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.00
DON PACHI	39.00
GUNNERS HEAVEN	39.00
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
MARVEL S.HEROSVSSTREETFL.	25.30
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
OSHIGAMI USA	TEL
PERSONA 2	TEL
POCKET JIMAN	35.70
RAGE RACER	39.00
RANMA 1/2	71.80
ROCKMAN X 5	66.60
ROCKMAN X 6	76.95
S.ROBOT WAR F	TEL
S.ROBOT WAR F FINAL	56.30
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	66.60
S.ROBOT TAISEN ALPHA	61.46
S. ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	TEL
SAILOR MOON	TEL
SAILOR MOON WORLD	71.80
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SLAYER ROYAL 2	TEL
SLAYER ROYAL 3	71.80
STRIDER 1&2	66.00
TALES OF DESTINY 2 USA	TEL
TIME BOKAN GO G O GO	71.80
TOBAL 1	TEL
TOBAL 2	35.00
VALKYRIE PROFILE	46
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	TEL

SPECIAL PACK CONCORDOGGI: OLE CARDS DI final fantasy/tactics, parasite eve, xenog e ar e final fantasyanthologyEURO 66.60 cad.

USATI: OVERBLOOD2 E15/WILDA ARMS E15/ENIGMA E15/BLU LEGEND OF WATER E15/SAGA FRONTIER E20/ EXCITING BASS2 E15/GOLF M.2000 E15/ BASS LANDING E15/W.ELEV3 E15/W.EL EVEN 4 E20/J.L.W.ELEV.2000 2°E20/F198 E10/F199 E10/ ADVAN RACING E15/ ROLANDGARROS 2001 E15

CD MUSICALI:

CAVALIERI DELLO ZODIACO 5CD	59.40
CAVALIERI ZODIACO CD SINGOLI	15.50
DRAGON BALL Z	15.50
SAILOR MOON	15.50
RANMA 1/2	15.50
MACROSS	15.50
CITY HUNTER	15.50
MAISON IKKOKU	15.50
FINAL FANTASY 7	15.50
FINAL FANTASY 8	15.50
FINAL FANTASY 8 4CD	56.30
FINAL FANTASY 9 4 CD	56.30
FINAL FANTASY X 4 CD	56.30
DRACULA X	15.50
HOKUTO NO KEN	15.50

PLAYSTATION 2
GIOCHI USA/JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF.	EURO 399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	TEL
ACE COMBAT 4	87.30
DEVILMAY CRY	82.10
DENSHA DE GO SHINKANSEN	87.30
DYNASTY WARRIOR 3	87.30
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	87.30
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZ. C. VERONI	
JACK & DE DACKSTER	87.30
JET DE GO 2	TEL.
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
KLONOA 2	71.80
TIME CRISIS W/GUNCON 2	123.50
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	87.30
REAL ROBOT REGIMENT	82.10
SILENT HILL 2	82.10
SKY GUNNER	82.10
ONIMUSHA	59.00
ONIMUSHA 2	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	87.30
MAXIMO	89.90
MOTO GP 2	89.90
SPACE CHANNEL 5 PARTE °	TEL
STATE OF EMERGENCY	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	TEL
TEKKEN 4	TEL
VIRTUA FI GHTER 4	89,90
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	82.10
ZERO	82.10
J.L. PERFECT STRYKER 4	82.10
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	82.10
VAMPIRE NIGHT	82.10
WILD ARMS 3	89,90
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10

ACCESSORI E CONSOLE PS1:

PS-ONE	EURO 128.50
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MEMORY CARD 360B	20.14
MULTITAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.10
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	24.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	30.40
TAPPETO PER DANCING GAME	25.30
CONVERTITORE ACTIONREPLY U. SAJAP ED ALTRI SU PLAY PAL 15.50	
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE E 9002 27.90	

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

MARCH

Matteo "MBF" Bittanti insegna "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), so occupa del laboratorio di "Teoria & Tecnica degli Audiovisivi presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it) ed è ricercatore presso la IULM di Milano e l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Piacenza.
Collabora regolarmente con *Cineforum*, *[duel]* nonché per *L'Araldo dei Funamboli Miopi*
Passa le sue giornate in compagnia di *MotoGP2*, *Deus Ex* e *Bubble Bobble*.

®umori

Vikter Duplaix	**Dj/Kicks**
Williams Traffic	**And The Fugitive**
Thievery Corporation	**Sounds from the Verve Hi-Fi**
Various Artists	**The Royal Tenenbaums**
Fila Brazilla	**Jump Leads**
Gak Sato	**Post-Echo**
Tosca	**A Different Taste of Honey**
Dimitri From Paris	**After the Playboy Mansion [Uptempo]**
Air	**Everybody Hertz - 10,000 HZ Legend Remixes**
4 Hero	**Creating Patterns**

musica**videoludica**

"I don't want to go to work today
I'd rather stay home and play video games"
(*Another Day*, 4 Hero, feat. Jill Scot)

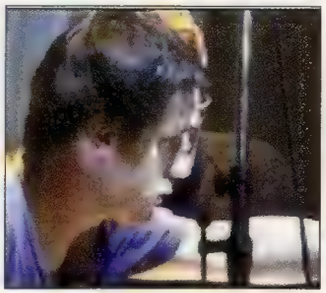
Oliver Wittchow, studente della Hochschule fur Bildende Kunste di Amburgo (Germania), è l'autore del geniale *Nanoloop*, un sequencer per Nintendo Gameboy. Il programma trasforma l'arcaico portatile Nintendo in un vero e proprio sintetizzatore di suoni/sogni elettronici. Wittchow ha sfruttato fino all'osso la tecnologia della vetusta handheld, creando un'applicazione dotata di tutti gli optional, tra cui un *wave editor* e varie interfacce per sincronizzare i suoni e regolare la velocità dell'esecuzione dei brani. Per tutti i fans dei Chemical Brothers. L'invito è scontato: *Come with us*.

Non meno geniale l'opera di Patrick Lichty *8 Bits or Less*, un cortometraggio realizzato nientemeno che con una telecamera in bianco e nero montata su un orologio Casio Wrist Cam. Il film, che ha richiesto sei mesi di lavoro, racconta le vicende di un cybord dotato di una vista a 8-bit. Provocatoriamente, Lichty sostiene che la tecnologia lo-fi non è umana, bensì aliena. Le immagini sono in bassa risoluzione (120 pixel per 120 pixel). La colonna sonora è stata realizzata da DJ Void con un arcaico Commodore 64. Quando David Lynch incontra David Duchovny (X-Files: alieni e rapimenti). Imperdibile.

Per restare in ambito low-tech, segnaliamo *Atari Noise* (sottotitolo: *game as an art object*), l'ultima creazione di Arcangel Costantini, un altro brillante artista digitale. Se Lichty gioca col Commodore 64, Costantini smonta e rimonta il leggendario Atari VCS, la console Atari introdotta sul mercato nel 1977. Atari Noise è cripticamente descritto come una console modificata e trasformata in un "generatore di pattern di disturbo audiovisuale", come una "'tastiera di info-decostruzione del gioco" (qualunque cosa voglia dire). Nel sito dell'autore ci sono decine di immagini distorte, frutto dell'amore dell'Atari Noise.

Last but not least, segnaliamo la messa online di Gameboy *Pocketnoise*, un software creato da Christoph "lo-ser" Kummerer, che genera suoni per il portatile Nintendo e che può essere memorizzato su cartuccia. Collegandosi al sito è possibile ascoltare alcuni brani prodotti con il *Pocketnoise*, nonché un documentario in RealVideo. Il motto di Kummerer è "perché accontentarsi di qualcosa di più"? Già, perché?

Link: Nanoloop http://www.nanoloop.de
Link: 8 Bits or Less http://www.voyd.com/8bol
Link: Pocketnoise http://sue.mi.cz/pocketnoise



@rte**videoludica**

Il mese scorso abbiamo illustrato alcuni dei lavori di Brody Condon, un artista che utilizza il medium videoludico a fini estetico-sovversivi. Sulla stessa lunghezza d'onda si collocano Feng Mengbo, Victor Liu See-le, Brian Judy e Jodi, figure-figurine eclettiche/elettriche/elettroniche della *game art*.

Partiamo da Mengbo. Nei primi anni novanta, Feng ha prodotto una serie di opere di arte ludica intitolate *The Video Endgame Series*, che indagavano il concetto di ripetizione e caos proprio dei video giochi. Una seconda raccolta di lavori, molto più recente – *An Artist in Quake* (letteralmente, *Un artista dentro Quake*) – esplora la dialettica tra l'opera d'arte ed il suo creatore. Il set include Q3 (1999) e Q4U (2001), entrambi una sorta di *divertissement* di *Quake III Arena*. Il trentasettenne artista cinese ha trasformato il popolare *shooter* targato id Software in un esempio paradigmatico di arte autoreferenziale. I personaggi che incontriamo in *Q4U* hanno le fattezze dell'artista, in un gioco di sdoppiamenti, repliche e moltiplicazioni. Il nemico siamo noi stessi, sembra suggerire Mengbo. Il nemico è invincibile, pervasivo. Abbattendolo(ci), il protagonista lancia l'urlo di battaglia "*niubee!*" che in cinese significa "grandioso". *Q4U* è stato presentato alla University of Chicago, nel corso della Renaissance Society e quindi riproposto al MOMA di San Francisco. Avanti il prossimo…

L'ultima opera di Jodi che ha al centro il videogioco è *Untitled Game*. Il duo ha utilizzato l'engine di Quake per creare spazi dalle architetture bizzarre, quasi lovecraftiane, un accumulo di linee, punti, numeri che rappresentano il lato più enigmatico dell'informatica. Scaricabile gratuitamente in rete, *Untitled Game* è una vera e propria raccolta di non-giochi per Macintosh e PC: *arena*, *A-X*, *ctrl-space*, *ctrl-space/9*, *ctrl-space/F6*, *1m1ap*, *G-R*, *I-N*, *M-W*, *O-O*, *Q-L*, *slipgate*, *spawn* e *V-Y* (sembrano i titoli dei brani di Aphex Twin). Decisamente fuori dall'ordinario. *Children of the Bureaucrats of the Revolution* è il titolo dell'opera di Victor Liu See-le, costruite con l'engine di *Quake II*. A metà tra la danza ed il video gioco *Children of the Bureaucrats of the Revolution* utilizza la soggettiva per ridefinire il concetto stesso di ballo. Siamo più a sinistra di *Dance Dance Revolution*.

C'è infine una precisa critica sociale in *Vote Machine*, un'opera ludica firmata da Brain Judy che contesta i processi di voto nelle società cosiddette democratiche. L'utente si perde in una serie di finestre *pop-up* che attivano un cliccaggio estenuante. Una pioggia di animazioni, scritte, immagini, fotografie… Un puzzle game che mette a tema l'idea stessa di gioco.

Link: *Q4U1* http://www.Q4U1.uchicago.edu
Link: *Untitled Game* http://untitled-game.org
Link: *Vote Machine* http://www.boogaholler.com/votemachine/index.html
Link: *Children of the Bureaucrats of the Revolution* http://www.n-gon.com/Children

cinema**videoludico**

Siamo stati i primi e probabilmente gli unici a recensire *Apocalypse*, lo spot pubblicitario per Sega Dreamcast, un mini-film da 90 secondi ad altissima spettacolarità diretto da John Moore. Era il settembre del 1999. Due anni dopo, John Moore debutta sul grande schermo senza tuttavia passare dal "via". *Behind Enemy Lines* non è un film, ma un videogioco. La trama in una riga: Chris Burnett (Owen Wilson), un pilota di caccia della NATO precipita in territorio nemico (la Bosnia) e deve portare a casa la pellaccia. Fine. Caratterizzato da un montaggio frenetico e da un ritmo travolgente, *Behind Enemy Lines* è un esempio di cinema technoludico, un cinema che ha assorbito per osmosi digitale le strategie e lo stile dei videogiochi. A metà tra MTV e *Medal of Honor*… Da guardare solo ed esclusivamente su PlayStation2.

Link: http://www.behindenemylinesmovie.com

Titolo: Behind Enemy Lines
Regista: John Moore
Sceneggiatura: Zak Penn e David Veloz
Cast: Owen Wilson, Gene Hackman, Joaquim De Almeida, David Keith, Olek Krupa, Gabriel Macht, Charles Malik Whitfield and Vladimir Mashkov
Distributore: 20th Century Fox
Anno: 2001

mbf**mail**

Mio Bel Filosofo,
mi chiedo come tu possa, nella tua grande saggezza interiore di spirito e cotenna, soppesare e valutare come commenti degni di nota quelli fatti da tale Nemesis Divina da Brescia, dove "Brescia" sta per elevato al Third Place, circa presunti divari tecnoludici tra le consoles attualmente presenti sul mercato.
Visto che lui stesso non ha colmato gli spazi vuoti nella descrizione del Monolito Nero, permettimi un rapido feedback.

PRIMA VOCE - Codex Improperi
PS2= PlayStocene2, dove 2 sta per "al quadrato".

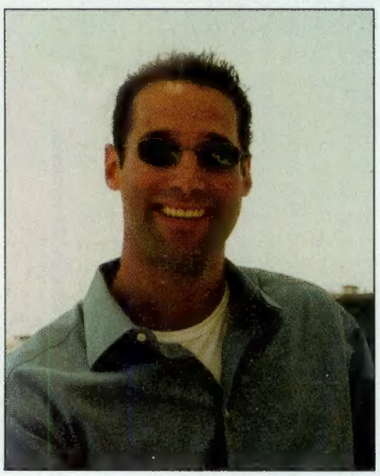
Solo fino a tale atavico periodo storico si può infatti mnemoniamente risalire, quando si cerca di quantificare le potenzialità tecnicografiche del suddetto prodotto Sony, dove Sony sta per "n'do sony i bei giochi?". Tale infatti sembra il divario di generazioni tecnologiche intercorrente tra l'architettura hardwarica della macchina giapponese e quella dei due rivali. E se qualcuno obbiettasse che uno dei due rivali è, di fatto, nipponico, ebbene io vi dico che quando si parla di Nintendo si parla di divertimento, e vogliamo dunque essere 'si rudi e bifolchi da limitare a puri e teorici confini geografici quello che invece è a tutti gli effetti patrimonio del mondo ? Per contestazioni rivolgersi ad Amnesty International. Il presidente Sony stesso, ha recentemente ammesso in un'intervista alla Tv Pakistana
che le capacità computazionali della macchina sono a tutti gli effetti inferiori a quelle di Iz-Boz e GameCüb, in quanto durante la fruizione videoludica, l'80% della memoria RAM va e viene dal tray DVD per domandarsi se c'è o non c'è un DVD inserito. Una sorta di
pony-xpress computazionale che potrebbe, se ben sfruttato, permettere a qualsiasi utente di giocare e vedersi contemporaneamente un DVD, suddividendo lo schermo in un two-players-mode-style. Lo sfruttamento futuro di tale possibilità, potrebbe di fatto rivoluzionare il mondo dei media, come fece a suo tempo quello schermo di plastica blu nel suo top e verde nella parte inferiore, studiato da geniali menti per poter vedere i film a colori, quando esistevano solo le TV in bianco e nero. Ma questa è un'altra storia, ben esemplificata nella
ricerca di tali Rudolf Stockings & James Gartners esposta nel sito www.stockings&gartners.com. PlayStocene2, non scordiamolo, è la console preferita dagli hobbits. Nella Contea, infatti, spesso basta un acquazzone più irriverente del solito per creare piccoli laghetti, o per spostare parti di arredamento. Ebbene, grazie alle sue scalette, dette anche scalettature, è ben palese come gli hobbits la facciano fruttare in maniera alternativa per entrare in casa scavalcando un piccolo rivolo d'acqua, o raggiungere parti difficili di armadi e comodini. Ma questo, di certo, non fa pregio a PS2. Si diceva, per terminare, che "2" sta per "al quadrato". Ennesima dimostrazione delle inferiori
capacità del monolite scurocromato. Anche i bambini dell'asilo sanno benissimo che il Cubo non è altro che un piccolo e misero quadrato, nella sua piena evoluzione overdimensionale. Non serve sapere altro. Vostro onore, passo la parola alla difesa....

Utenza PS2: in breve: Più Sfigati, al quadrato

SECONDA VOCE - Cosmic Erection
Il Nemesis , nel pieno del suo delirio di onnipotenza (in attesa di essere massacrato da Jill Valentine) ha usato la - in verità semplicistica - associazione di immagini per rendere PlayStocene2 una console superiore agli altri SOLO ed esclusivamente per la posizione eretta tipicamente da "ti-guardo-dall'alto-in-basso-perché-sei-una-merdaccia", detta anche: "posizione da uomo herectus con pollice e mignolo antagonisti". Ebbene, mi si permetta di dire che PlayStocene2 NON E' nata solo per stare in posizione eretta, ma anche, e si dice che lavori meglio, in posizione succubus, dove bus sta per "il servizio termina alle 22.00, i passeggeri sono pregati di scendere". In realtà trattasi di un fake, una farsa. Una console tipicamente ermafrodita è, a detta degli zoologi dell'università di Houston, capace di prenderlo sia davanti che dietro risultandone doppiamente deflorata nell'onore. Si dice che ciò piaccia agli utenti PS2, e in pieno delirio Amenstyinternazionale dichiaro: "contenti loro, contenti tutti". Con il placido benestare di Nelson Mandela. Dove Mandela sta per: "hai una
bella sorella? Mandela a casa mia." Se buttiamo un occhio alla concorrenza, previa l'assicurazione casko che prima o poi ci ritorni indietro, notiamo che il Cubo non torna per niente utile, come alternativa al passatempo videoludico. E' piccolo, cubico. Non serve durante crisi intense di sciolta perché è poco suppostico, e non va bene per azimuthare tavolini azzoppati perché è troppo alto. Idem per l'Iz-Boz, che vista la sua bruttura generale può sempre e solo stare nascosto, per finire dimenticato e ricolmo di polvere in qualche angolo di casa, basta che l'angolo abbia le dimensioni di un Hangar della RAF. PlayStocene2, invece è ottima, ad esempio, come "contieni-legna". Posta ad una distanza di almeno 1,5 metri da un lato del camino, vista la forma piatta ed allungata verso l'alto, può tranquillamente contenere fino a 4,5 m3 di legna accatastata fra l'oggetto di culto ed un qualsiasi caminetto, anche se prefabbricato e di infima marca. Ma direi che vista la posizione eretta ed il colore predominante, la vedrei bene anche raccogliere cotone in Alabama.

TERZA VOCE- Ebony Sunset
In pieno tracollo freudiano, il Nemesis ha già palesemente ammesso che la PS2 è già al tramonto della sua pur breve storia. And nothing else Matters.
Emanuele - Lord of The Midlands

Q&A <File #001>



Nome
Jason Rubin.

Società e posizione
Naughty Dog, co-fondatore.

A quali progetti stai lavorando?
Ho iniziato un nuovo progetto dopo aver finito Jak & Daxter.

Come definiresti il tuo lavoro?
Lavorare duro su un progetto per un anno e mezzo, e quindi lavorare ancor più duramente negli ultimi sei mesi.

Come hai cominciato?
Su un Apple II come hacker.

Il progetto di cui vai più fiero?
Jak and Daxter, seguito da Crash 3.

Il progetto di cui vai meno fiero?
Keef the Thief (EA 1988).

Il tuo videogioco preferito?
Doom.

Perché?
E' stata la prima volta in cui ho reagito ad un gioco come se ci fossi veramente dentro.

Il tuo cibo preferito mentre lavori?
Sushi.

Giorno o notte?
Entrambi, finché il lavoro non è stato ultimato.

La tua bevanda preferita?
Scotch on the rocks.

2D o 3D?
3D.

Hai qualche animale a casa o in ufficio?
Morgan, a casa e in ufficio, mezzo ridgeback e mezzo labrador.

Il primo videogioco in assoluto a cui hai giocato?
Pong.

Pensi di essere bravo nel tuo lavoro?
Ci provo.

I tuoi buoni propositi per l'anno prossimo?
Fare un lavoro più produttivo con meno stress.

Il videogioco che ti piacerebbe aver sviuppato?
Doom.

L'ultimo film che hai visto?
Shrek.

Com'è stato?
Ok... non male.

Se non lavorassi sui videogiochi dove saresti adesso?
Sulla strada.

Genere videoludico preferito?
Action Platform game.

E' ancora possibile sviluppare nuovi generi?
Sì.

L'ultima volta che ti sei ubriacato?
A Roppongi, Tokyo. L'11 dicembre 2001.

Sei un videogiocatore?
Sì.

Perché?
E' decisamente meglio che stare a guardare il muro tutto il giorno.

Il tuo idolo?
Mio padre.

Cosa aiuta la creatività?
Un mix di 200 mg di caffeina e 25mg di effedrina. Venduto liberamente in USA col nome "Speed Stack".

Giappone, USA o Europa?
Tutti e tre.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Dell'insuccesso.

Di cosa hai paura nella tua vita?
Di invecchiare.

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
Giochi migliori.

Vuoi dedicare questa intervista a qualcuno?
Al team Naughty Dog.

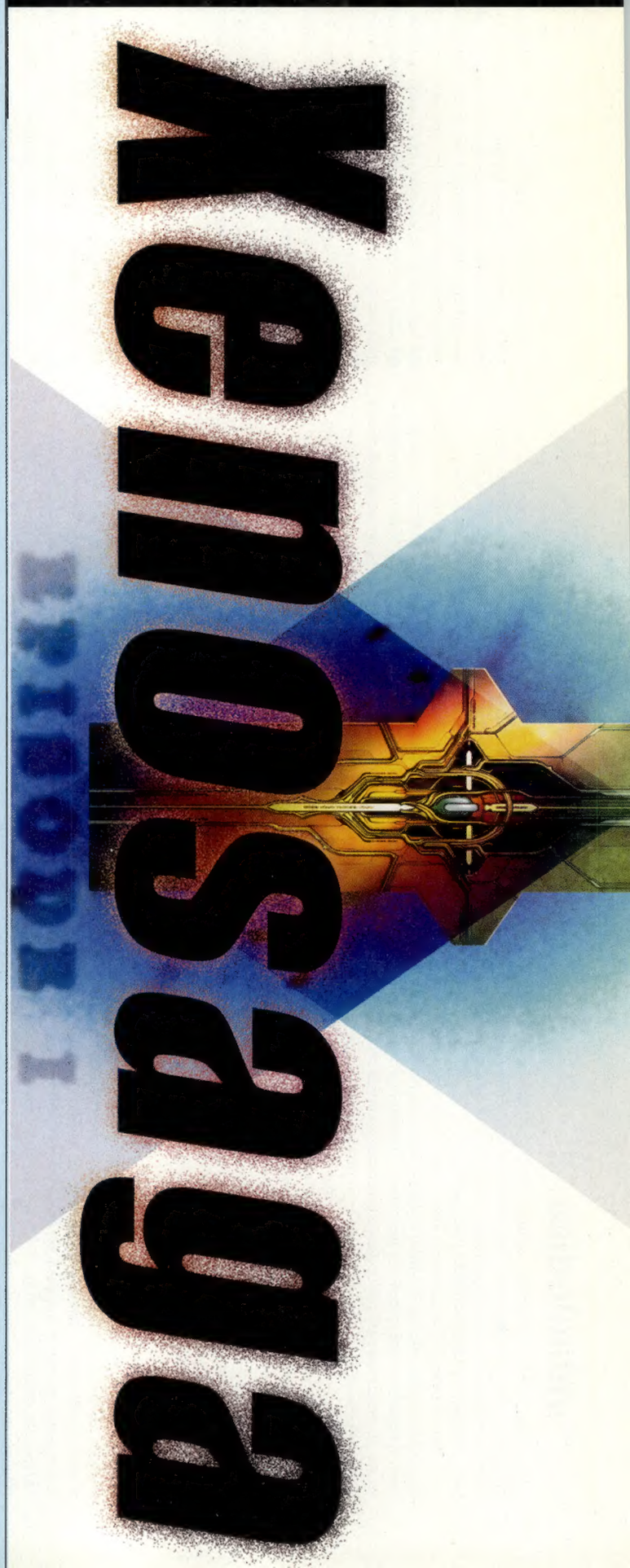
Cosa farai al termine di questa intervista?
Palestra.

Credi che queste domande siano assurde?
No.

NEXTMONTH

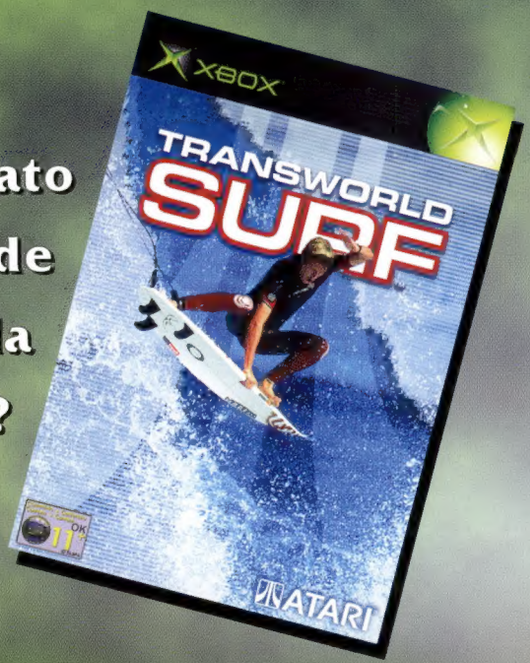
Da PlayStation a PlayStation2.
Da Square a Namco.
La "xenosaga" continua... dal principio.

sul numero di **aprile**



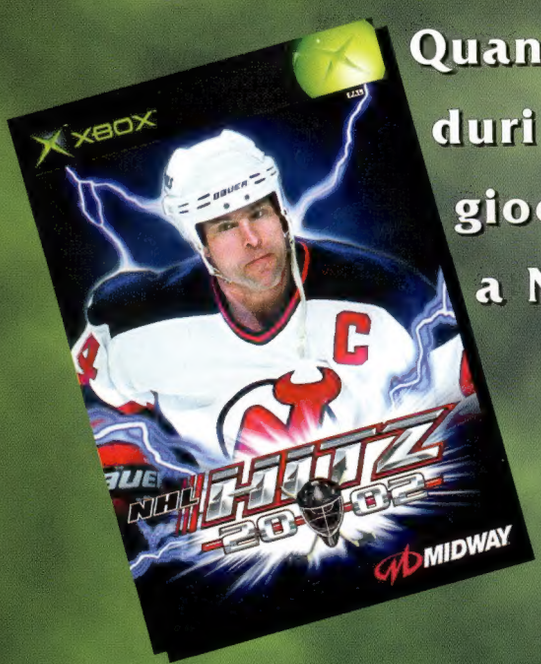
INFOGRAMES E XBOX: LA COPPIA VINCENTE!

Hai abbastanza fegato per affrontare onde gigantesche con la tua tavola da surf?

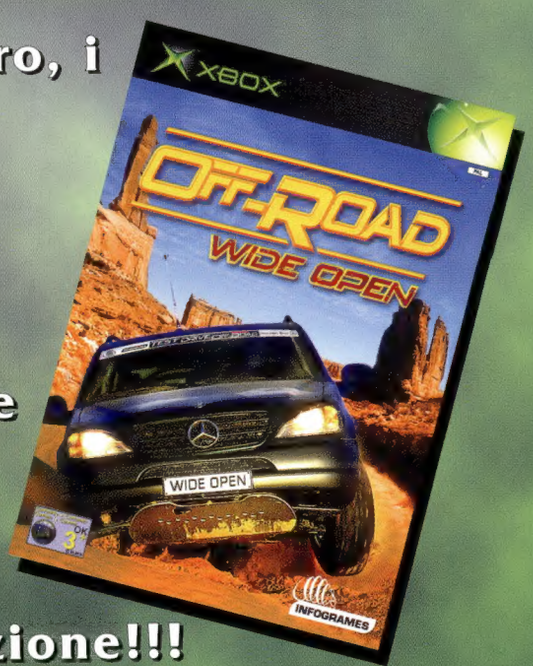


A MARZO 2002

XBOX



Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare... a NHL HITZ 2002



Vuoi giocare "sporco"? Fango, neve, sabbia sono a tua disposizione!!!

BILLABONG and the WAVE DEVICE Logo are registered trade marks of subsidiaries of Billabong International Limited. All copyright is reserved.
Published by INFOGRAMES. Developed by INFOGRAMES. Off-Road-Wide Open © 2002 Infogrames SA. All rights reserved. Test Drive, Test Drive Off-Road and Wide Open are trademarks or registered trademarks of Infogrames SA
© 2001 Infogrames, Inc. All rights reserved. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. TransWorld, TransWorld SNOWboarding, and TransWorld SURF are registered trademarks of Time4 Media, Inc., used by Infogrames under license.
NHL® Hitz(tm) © Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. HITZ is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

XBOX MIDWAY INFOGRAMES

DIMENSIONE

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078

La città dei Bambini

Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Play Point Videogiochi

Numero Verde
800-99.09.13

Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

ambo giochi

Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Console generation

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

FEF Videogames

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

Warehouse Videogames

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games

distribuzione videogames

SOLO RIVENDITORI

Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
bg_games@yahoo.it www.bggames.it

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY